

新手学做网站（Dreamweaver+Flash+Photoshop CS6版）

105节交互式视频讲解/模拟操作/上机练习/实例素材/372页数字图书/赠丰富学习套餐

九州书源◎编著

- 105节交互式视频讲解，可模拟操作和上机练习，边学边练更快捷！
- 实例素材及源文件，跟着书中或视频中的实例及练习操作时，直接调用更方便！
- 全彩印刷，摒弃“黑白”，进入“全彩”新时代！
- 372页数字图书，在电脑上轻松翻页阅读，不一样的感受！





丰富学习套餐：

122节《Dreamweaver CS5网页制作》交互式视频讲解
Dreamweaver案例赏析
网页设计常用的图标和按钮
经典网页模板
Dreamweaver常用快捷键
Flash案例赏析

清华大学出版社



新手学做网站（Dreamweaver+Flash+Photoshop CS6 版）



九州书源 / 编著

清华大学出版社
北京

内容简介

《新手学做网站（Dreamweaver+Flash+Photoshop CS6版）》一书详细而又全面地介绍了学习网页制作的相关知识，主要内容包括：快速解读网站、制作简单绚丽的网页、网页布局、表单与动态网页的制作、绘制与编辑Flash图形、快速管理Flash中的素材、制作网页简单动画、制作并发布交互式动画、在Photoshop中制作网页主体界面、编辑网页图像、网页设计技巧等。最后一章还通过制作一个完整的商业网站实例，对全书内容进行了较为综合的演练。

本书内容全面，图文对应，讲解深浅适宜，叙述条理清楚，并配有多媒体教学光盘，对学习网站制作的初、中级用户有很大的帮助。本书适用于公司职员、在校学生、教师以及各行各业网页制作相关人员进行学习和参考，也可作为各类电脑培训班的网页制作教材。

图书在版编目（CIP）数据

新手学做网站：Dreamweaver+Flash+Photoshop CS6版/ 九州书源编著．—2版．—北京：清华大学出版社，2014

（72小时精通）

ISBN 978-7-302-37960-7

I. ①新… II. ①九… III. ①网站—设计 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第207795号

责任编辑：赵洛育
封面设计：刘洪利
版式设计：文森时代
责任校对：马军令
责任印制：
出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：185mm×260mm　印　　张：35.5　插　　页：16　字　　数：1472千字
（附DVD光盘1张）
版　　次：2014年11月第1版　　印　　次：2014年11月第1次印刷
印　　数：1～4000
定　　价：99.00元

产品编号：058900-01

前言

PREFACE

※如果您还在为不会制作网站界面而苦恼；

※如果您还在为不会制作网站广告动画而烦躁；

※如果您还在为制作一个个人网站而手忙脚乱；

※如果您还在为制作一个公司商品网站而一筹莫展；

※请翻开《新手学做网站（Dreamweaver+Flash+Photoshop CS6 版）》，

※这些问题都能在其中找到解决的办法，

※它将带您在网站制作的海洋中畅游，

※成为您学习网站制作的导航灯塔。

Dreamweaver、Flash、Photoshop 是 Adobe 公司推出的网页制作软件，其中，Dreamweaver 用于制作网页页面；Flash 用于制作网页中一些广告动画效果；Photoshop 用于设计网页外观以及处理网站中需要的图像素材。虽然，对于初学者来说 Dreamweaver 可以制作一些简单的网站，但这些网站往往功能单一且界面简单，而对于网页制作高手来说，Dreamweaver 并不能完成所有网站素材的制作，但通过 Flash 与 Photoshop 的弥补，就能制作出既美观又实用的网站。本书将针对用户的疑问和升级的知识点，以 CS6 版本为例，为广大网页制作初学者、网页制作爱好者讲解使用 Dreamweaver 制作网页的过程、使用 Flash 制作动画的方法和使用 Photoshop 设计网页界面的技巧，从全面性和实用性出发，让用户在最短的时间内达到从网页制作初学者变为网页制作高手的目的。

本书的特点

本书结合 Dreamweaver、Flash、Photoshop 3 个软件进行网站制作的讲解。当您在茫茫书海中看到本书时，不妨翻开它看看，关注一下它的特点，相信它一定会带给您惊喜。

28 小时学知识，44 小时上机：本书以实用功能讲解为核心，每章分为学习和上机两个部分，学习部分以操作为主，讲解每个知识点的操作和用法，操作步骤详细、目标明确；上机部分相当于一个学习任务或案例制作，同时在每章最后提供有视频上机任务，书中给出了操作要求和关键步骤，具体操作过程放在光盘演示中。

知识丰富，简单易学：书中讲解由浅入深，操作步骤目标明确，并分小步讲解，与图中的操作提示相对应，并穿插了“提个醒”、“问题小贴士”和“经验一箩筐”等小栏目。其中“提个醒”主要是对操作步骤中的一些方法进行补充或说明；“问题小贴士”是对用户在学习知识过程中产生疑惑的解答；而“经验一箩筐”则是对知识的总结和技巧，以提高读者对软件的掌握能力。

技巧总结与提高：本书以“秘技连连看”列出了学习网页制作的技巧，并以索引目录的形式指出其具体的位置，使读者能更方便地对知识点进行查找。最后还在“72 小时后该如何提升”中列出了学习本书过程中应该注意的问题，以提

高用户的学习效果。

书与光盘演示相结合：本书的操作部分均在光盘中提供了视频演示，并在书中指出了相对应的路径和视频文件名称，读者可以打开视频文件对某一个知识点进行学习。

排版美观，全彩印刷：本书采用双栏图解排版，一步一图，图文对应，并在图中添加了操作提示标注，以便于读者快速学习。

配超值多媒体教学光盘：本书配有一张多媒体教学光盘，提供有书中操作所需的素材、效果和视频演示文件，同时光盘中还赠送了大量相关的教学教程。

赠电子版阅读图书：本书制作有实用、精美的电子版放置在光盘中，在光盘主界面中单击"电子书"按钮可阅读电子图书，单击"返回"按钮可返回光盘主界面，单击"观看多媒体演示"按钮可打开光盘中对应的视频演示，也可一边阅读一边进行其他上机操作。

■ 本书的内容

本书共分为 5 部分，用户在学习的过程中可循序渐进，也可根据自身的需求，选择需要的部分进行学习。各部分的主要内容介绍如下。

使用 Dreamweaver 制作网页页面（第 1~4 章）：主要介绍使用 Dreamweaver 制作网页页面的方法，包括网站建设、网站开发环境配置、制作简单的网页、添加网页元素、使用 CSS 美化网页、使用表格对网页进行布局、使用 DIV+CSS 进行网页布局、使用框架进行网页布局、表单和行为的使用及制作动态网页等内容。

使用 Flash 制作网页中的动画（第 5~8 章）：主要介绍使用 Flash 制作网页动画的方法，包括使用 Flash 绘制与填充对象、制作动画特效文字、编辑对象、认识图层与时间轴、创建元件与使用"库"、创建基本动画、制作多媒体 Flash 动画、制作脚本动画和 Flash 的优化与发布等内容。

使用 Photoshop 制作网页图像（第 9~10 章）：主要介绍使用 Photoshop 制作网页图像的方法，包括编辑和绘制网页界面、使用路径绘制网站标志、制作网页文字、网页切片的输出、图像的编辑与色彩的调整、使用图层和滤镜美化图像等内容。

网页设计技巧（第 11 章）：主要介绍网页设计技巧，包括网页制作原理及技巧、网页配色原理、收集网站素材和内容、网页版面布局设计等内容。

综合实例（第 12 章）：综合运用本书的图形绘制、元件编辑、动画制作和多媒体插入等知识，练习制作订餐网站首页图像、网站宣传动画以及订餐网站首页。

■ 联系我们

本书由九州书源组织编写，参加本书编写、排版和校对的工作人员有陈晓颖、刘霞、曾福全、向萍、廖宵、李星、贺丽娟、彭小霞、何晓琴、蔡雪梅、包金凤、杨怡、李冰、张丽丽、张鑫、张良军、简超、朱非、付琦、何周、董莉莉、张娟。

如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑，可以联系我们，我们会尽快为您解答，联系方式为：

QQ 群：122144955、120241301（注：选择一个 QQ 群加入，不需重复加入多个群）。

网址：http://www.jzbooks.com。

由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，欢迎读者不吝赐教。

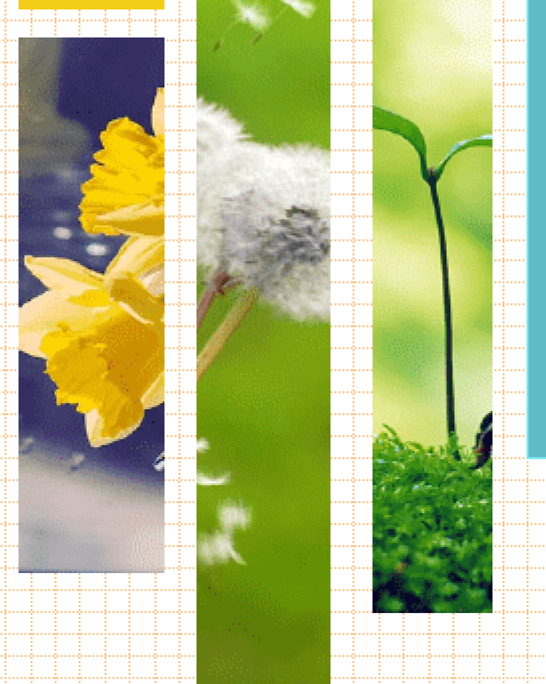
九州书源

目录 CONTENTS

附录 B 72 小时后该如何提升 371







第1章 快速解读网站

学习 2 小时

- 网站的建设及流程
- 网站开发环境配置

在学习制作网站的方法前，用户需要先了解网站及网页的相关知识，包括什么是网页、网页的类型、建设网站前需要的准备工作以及网站建设的流程等；熟悉这些知识后，就可以开始在Dreamweaver CS6中配置网站的开发环境，进行网页设计的具体工作了。



1.1 网站的建设及流程

在学习建设网站前，应该先了解网站及网页的相关知识，从而快速方便地分辨各种网站的类型及作用。在建设网站时，还需要了解网站的建设流程，并对建设好的网站进行发布，否则就失去了建设网站的原本意义。下面将对网站、网页、网站类型和创建及发布网站的相关流程进行介绍。

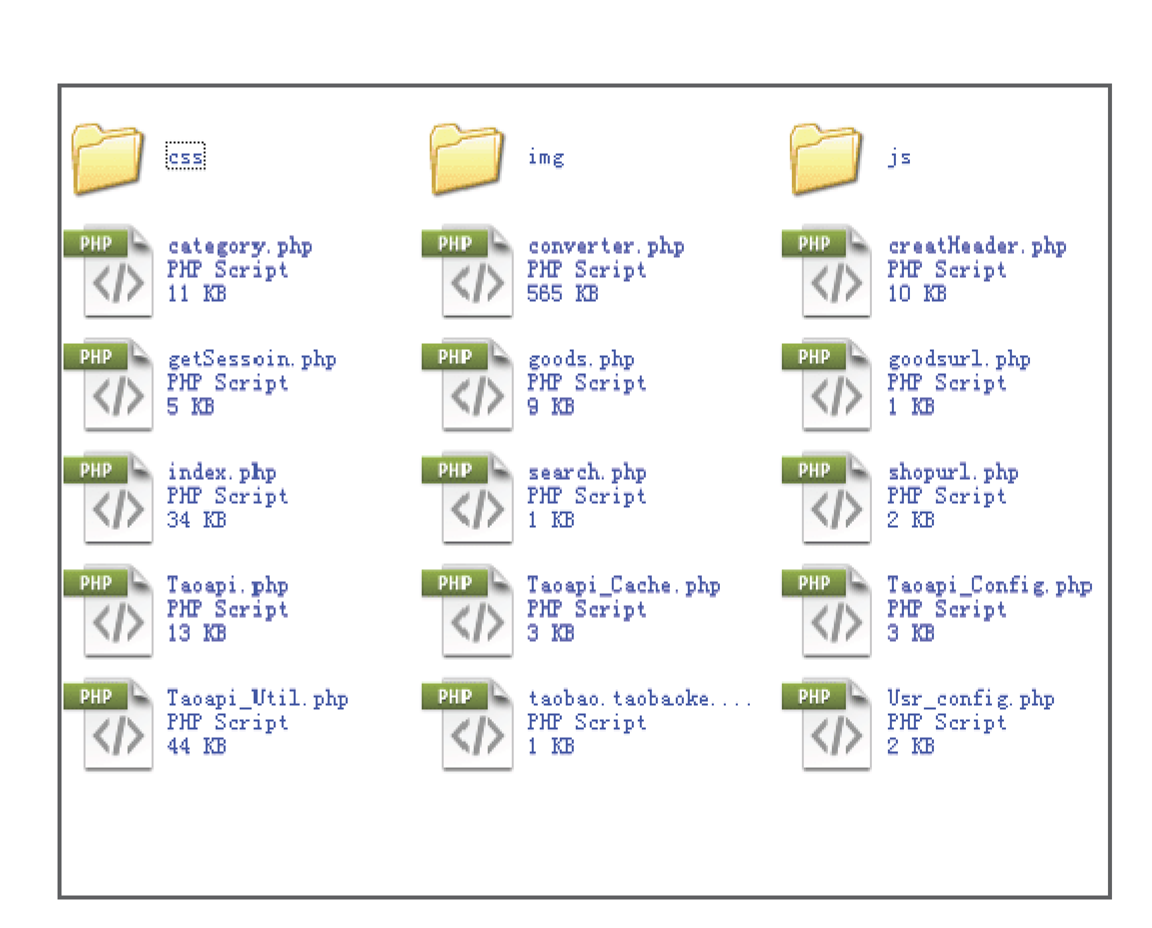
学习 1 小时

- 了解网站和网页。
- 掌握购买服务器空间和域名的操作方法。
- 掌握网站类型的分类。
- 掌握网站建设流程以及所使用的常用软件。

1.1.1 网站和网页的认识

网站是由单个或多个网页组成的集合。在互联网上，网站表现为一个个相互链接的网页，单击网页中的链接就可打开相应网页。而在电脑中，网站表现为一个网页文件及文件夹的集合；而网页则是一个个文件，当浏览者进入某个网站时，在浏览器中观看到的文字、图片、动画、视频以及可以互动的一些元素组成的页面即为网页。





经验一箩筐——网页文件的扩展名

在网站中，网页文件的扩展名主要包括 .htm、.html、.php、.asp、.aspx 和 .jsp 等，这些文件通过浏览器解析后就可以呈现出丰富多彩的网页效果。

1.1.2 网站类型

按照网站实现功能不同，可将网站分为资讯门户类网站、企业品牌类网站、交易类网站、办公及政府机构网站、社区网站、互动游戏网站、有偿资讯类网站及各种功能性网站等。不同的网站类型通常有不同的风格，其结构、功能都不一样，因此在进行网站建设前必须了解各类网站类型的特点，并进行相应的规划。下面将分别对常见的网站类型进行介绍。

资讯门户类网站：资讯门户类网站以提供信息资讯为主要目的，是目前最普遍的网站形式之一。这一类型的网站有栏目多、信息量大和访问群体广的特点。其基本功能通常包含检索、论坛和留言等，也有一些提供简单的浏览权限控制。比较典型的资讯门户类网站有新浪、搜狐、新华网等。



企业品牌类网站：企业品牌类网站要求展示企业综合实力，体现企业CIS和品牌理念。企业品牌网站特别强调创意，对于美工设计要求较高，精美的Flash动画是常用的表现形式。对网站内容组织策划、产品展示体验方面也有较高要求。该类网站利用多媒体交互技术和动态网页技术，针对目标客户进行内容建设，以达到品牌营销传播的目的。



交易类网站：交易类网站以实现交易为目的，以订单为中心。交易的对象可以是企业（B2B），也可以是消费者（B2C）。该类网站一般需要有产品管理、订购管理、订单管理、产品推荐、支付管理、收费管理、收发货管理、会员管理等基本系统功能。部分企业品牌类网站也具有交易功能。如下图所示的淘宝网即为交易类网站。

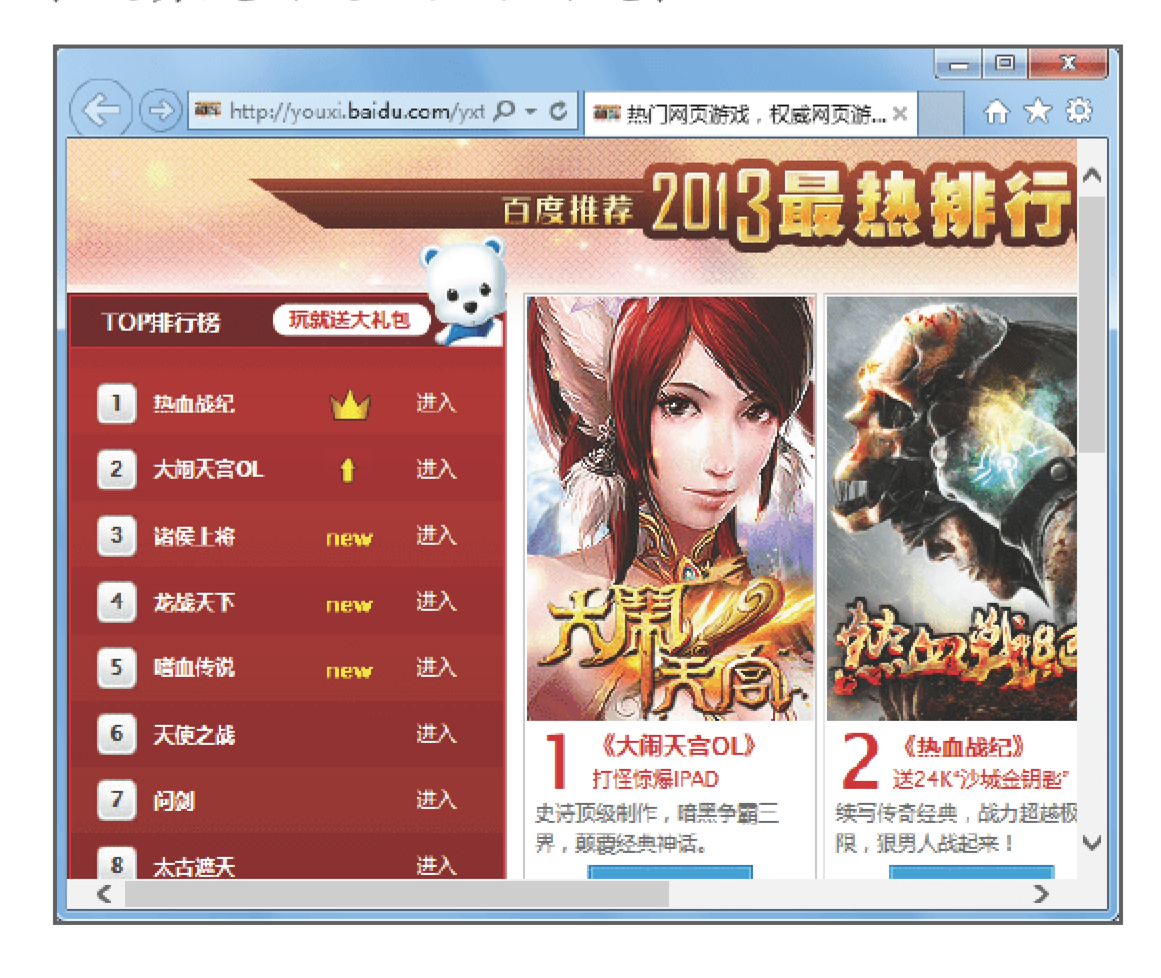


办公及政府机构网站：办公及政府机构网站主要分为企业办公事务类网站和政府办公类网站两大类。企业办公事务类网站主要包括企业办公事务管理系统、人力资源管理系统、办公成本管理系统和网站管理系统等。政府办公类网站利用外部政务网与内部局域办公网络运行。网站面向社会公众提供资讯，也可提供网上业务与查询等。



社区类网站：社区网站主要用于具有相同兴趣爱好的网友进行交流，比如猫扑、天涯等，当然部分门户网站也有自己的论坛。

互动游戏网站：互动游戏网站是近年来国内逐渐风靡起来的一种网站。这类网站的投入是根据所承载游戏的复杂程度来定，其发展趋势是向超巨型方向发展。



有偿资讯类网站：有偿资讯类网站与资讯类网站有点相似，也是以提供资讯为主。不同的是，有偿资讯类网站提供的资讯要求直接有偿回报。这类网站的业务模型一般要求访问者按次、按时间或按量付费。



功能性网站：功能性网站是具有某种特殊功能的网站，如百度网站是专业的搜索网站，其主要功能就是提供搜索服务；8684 网站主要提供公交信息查询。



问题小贴士

问：网站有分类，那么网页可以分类吗？

答：在网站中不同类型网页的执行过程是不同的，所以根据网页的执行过程可将网页分为静态网页和动态网页。其中静态网页是指网页中的内容是固定的，并不会随着用户的访问而呈现不同的内容，但静态网页中也可有动态的元素（如 GIF 动画、Flash 动画、滚动字幕等），但这些动态效果只是视觉上的，与动态网页是不同的概念，一般情况下，静态网页的扩展名为 .htm、.html、.shtml 和 .xml；而动态网页则用程序语言将网页上的数据存储到数据库中，用户在访问网站中不同的网页时，会自动从数据库中读取相应的数据，其网页内容不是固定的。动态网页可以在线更新，与用户进行交流，将用户提交的数据存储到服务器的数据库中，一般情况下，动态网页的扩展名为 .asp、.jsp、.php、.perl 和 .cgi 等。

1.1.3 创建网站前的准备工作

在着手创建一个完整的网站时，应该为此网站购买服务器空间以及申请域名作为备用，下面将分别介绍购买服务器空间及申请域名的作用及操作方法。

1. 认识和购买服务器空间

在创建网站前，必须对建立的网站所使用的服务器空间进行购买， 在制作完成后，则可直接将网站放置在购买的服务器空间，以便于他人浏览。

（1）认识服务器空间

服务器空间是指存放网站文件的空间，目前使用比较多的是虚拟主机空间。另外还可采用租用服务器进行托管，下面将对不同的服务器空间的作用进行介绍。

- **虚拟主机空间：**虚拟主机空间是空间提供商提供服务器主机，并安装相应的服务器软件，如安装 Windows Server 2003 操作系统，安装好 IIS 并进行相应的配置，并规划好相应的站点数，每个用户分配一个账号并划分给每个账号相应的空间等，因此同一 IP 的虚拟主机服务器上可能会同时存在几十个至上百个网站，这些网站共用这台服务器的 CPU、IIS 流量等资源，因此虚拟主机在一定程度上讲有一定的劣势，但因为虚拟主机比较便宜，配置管理方便，因此也是绝大多数企业及个人用户的首选。如下图所示为某虚拟主机空间的部分配置信息。

主机配置

操作系统	Win2003	Win2003	Win2003	Win2003	Win2003	Win2003	Win2003
可开子站点数			2个	3个	4个	5个	
web空间	200M	500M	1G	1.5G	3G	10G	150M
赠送邮箱容量	500M	500M	500M	500M	500M	500M	500M
邮箱数量	5	5	5	5	5	5	5
MSSQL数据库		50M	50M	100M	200M	500M	
Access数据库							
mysql数据库	50M	50M	100M	200M	200M	500M	10M
IIS并发连接	不限	不限	不限	不限	不限	不限	不限
流量(Gbyte/月)	15	25	40	45	60	100	10
独立IP	+180元	+180元	+180元	+180元	+180元	+180元	+180元
绑定域名	15个	15个	15个	15个	15个	15个	15个
机房							

- **租用服务器进行托管：**租用服务器是指服务器提供商提供主机，用户通过租用或购买这台主机，并放置在服务器提供商的机房中让其进行托管而实现网站的完整功能。租用或购买服务器后，用户就拥有这台服务器的完全配置与管理权，整个服务器的 CPU、IIS 流量等资源都被用户完全占有。租用或购买服务器通常花费较大，且必须要有专门的人员进行全新的配置与管理，这对用户的专业知识要求较高，因此租用或购买服务器只适合于对网站要求非常高的用户，如大型门户网站等。如下图所示为某服务商提供的租用服务器配置信息。

CPU	内存	硬盘	硬件防火墙	带宽
AMD四核2210	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	千兆硬件防火墙	100M共享
酷睿E5405 四核	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	千兆硬件防火墙	100M共享
酷睿E5320 八核	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	千兆硬件防火墙	100M共享
AMD四核2210	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	千兆硬件防火墙	5M独享
AMD四核2212	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	千兆硬件防火墙	5M独享

贵州电信- 免备案 >>

CPU	内存	硬盘	硬件防火墙	带宽
酷睿四核Q9000	金士顿 8G	500G SATA 硬盘	30G集群防御	10M独享
戴尔八核L5640	金士顿 8G	500G SATA 硬盘	30G集群防御	10M独享
Xeon 5606 四核	金士顿 4G	500G SATA 硬盘	30G集群防御	10M独享
Xeon 5620四核	金士顿 8G	500G SATA 硬盘	30G集群防御	10M独享

经验一箩筐——购买服务器主机的注意事项

选择服务器主机时必须考虑主机所支持的语言、支持的数据库、IIS 并发连接数、流量限制、空间大小等。

（2）购买服务器空间

目前国内外都有许多提供服务器空间的服务商，国内用户一般只需购买国内服务器空间。下面将讲解在“虚机屋”网站提供商中购买服务器空间的方法，其具体操作如下：

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 购买服务器空间

STEP 01： 选择主机类型

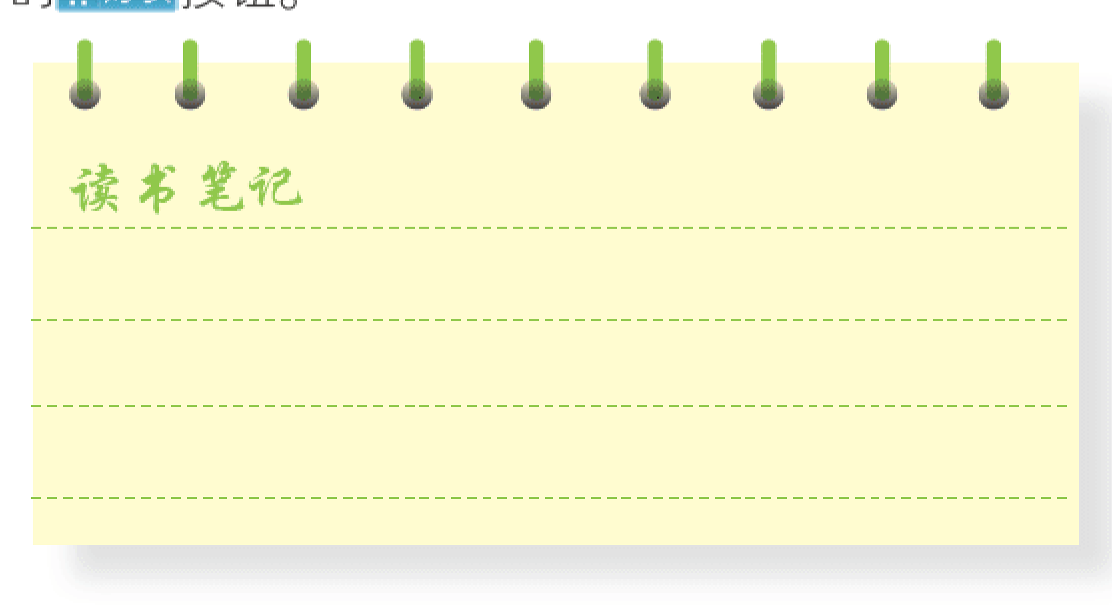
1. 在浏览器的地址栏中输入网址“http://www.xujiwu.com”，按 Enter 键，进入“虚机屋”网站的首页。
2. 在网页中进行登录后，在导航栏中单击“虚拟主机”超级链接，在弹出的子导航栏中单击“双线主机”超级链接。



STEP 02： 确定虚拟主机型号

查看各款虚拟主机的情况，并根据自己的实际情况确定购买哪一款虚拟主机，选择好后单击其后的 购买 按钮。









STEP 03： 进行虚拟主机配置

根据页面提示进行相应操作，包括填写 FTP 账户名、密码、购买年限等。完成后单击 继续下一步 按钮。

提个醒 如果用户登录了该网站，只需在购买虚拟主机界面中填写 FTP 账户，其他的信息网站会根据用户登录的信息自动填写，而购买年限用户可根据实际情况进行更改。

STEP 04： 完成订单

在打开的页面中将显示提交的订单信息。付款后就可正式开通了。

提个醒 服务器空间的选择是非常重要的，如果经济条件允许且对网站的要求比较高，可以租用服务器托管，一般情况下使用虚拟主机空间即可，如个人网站、一般的企业网站等。

2. 申请域名

域名即大家常说的网址，如百度的域名为“baidu.com”，但平时大家一般是输入“www.baidu.com”，其中“www”是主机名，而“baidu.com”称为域名。域名是使用英文字符和数字组成的，域名的选取非常重要，简短、容易记忆、便于输入、有一定的内涵和意义等都是评判一个域名好坏的基本标准。

下面将介绍在“中国名创”网站中申请域名的方法，其具体操作如下：



STEP 01: 打开网页

在浏览器的地址栏中输入网址“http://www.63ns.com.cn”，按 Enter 键，进入“中国名创”网站的首页。

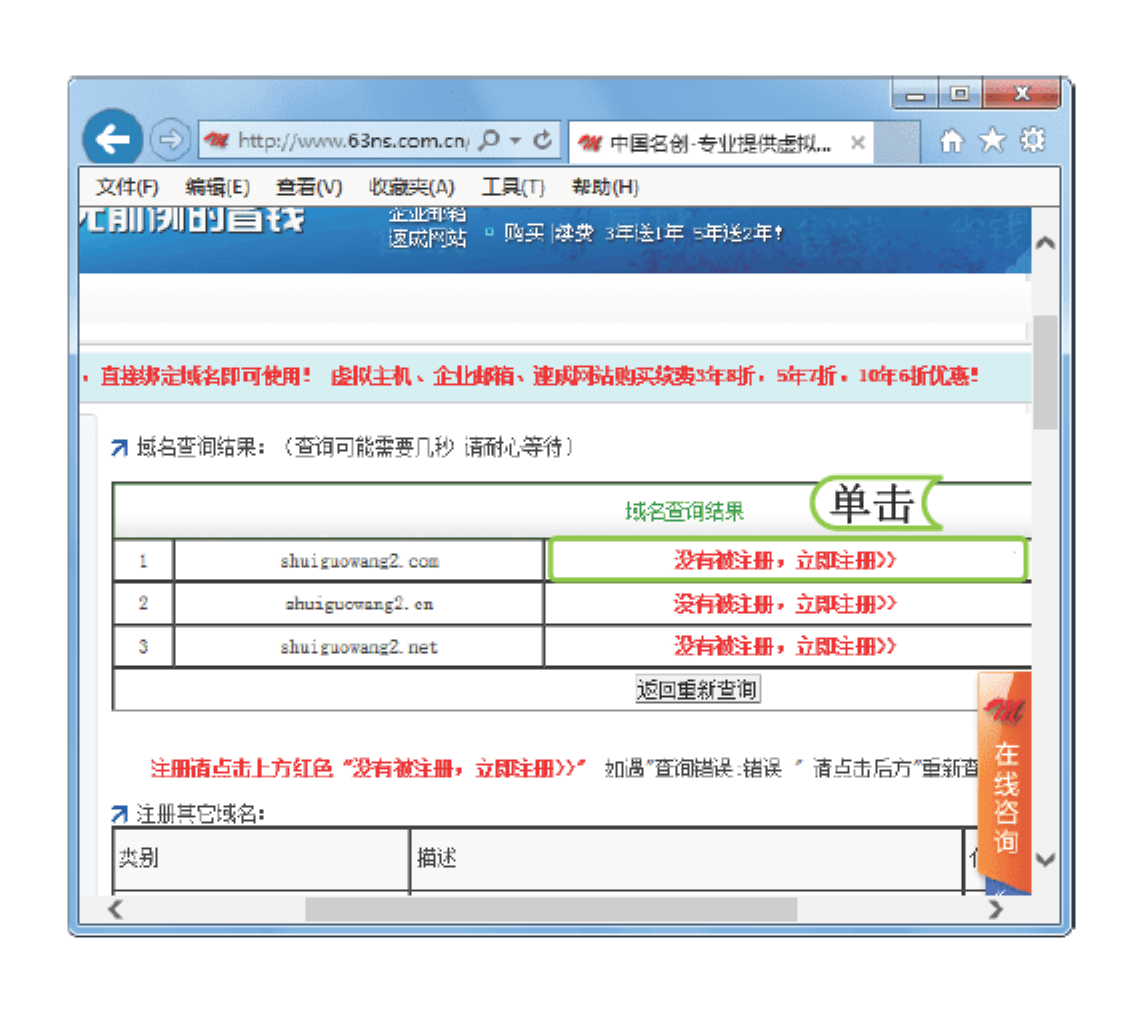


提个醒 用户在申请域名前，可以先通过在线服务，对申请域名的售前和售后的一些相关问题进行咨询。

STEP 02: 进行域名查询

1. 在登录账号后，在导航栏右侧的域名文本框中输入想要申请的域名，如“shuiguowang”。
2. 在文本框下方选中 ☑.com、☑.cn 和 ☑.net 复选框。
3. 设置完成后，单击 查询 按钮。





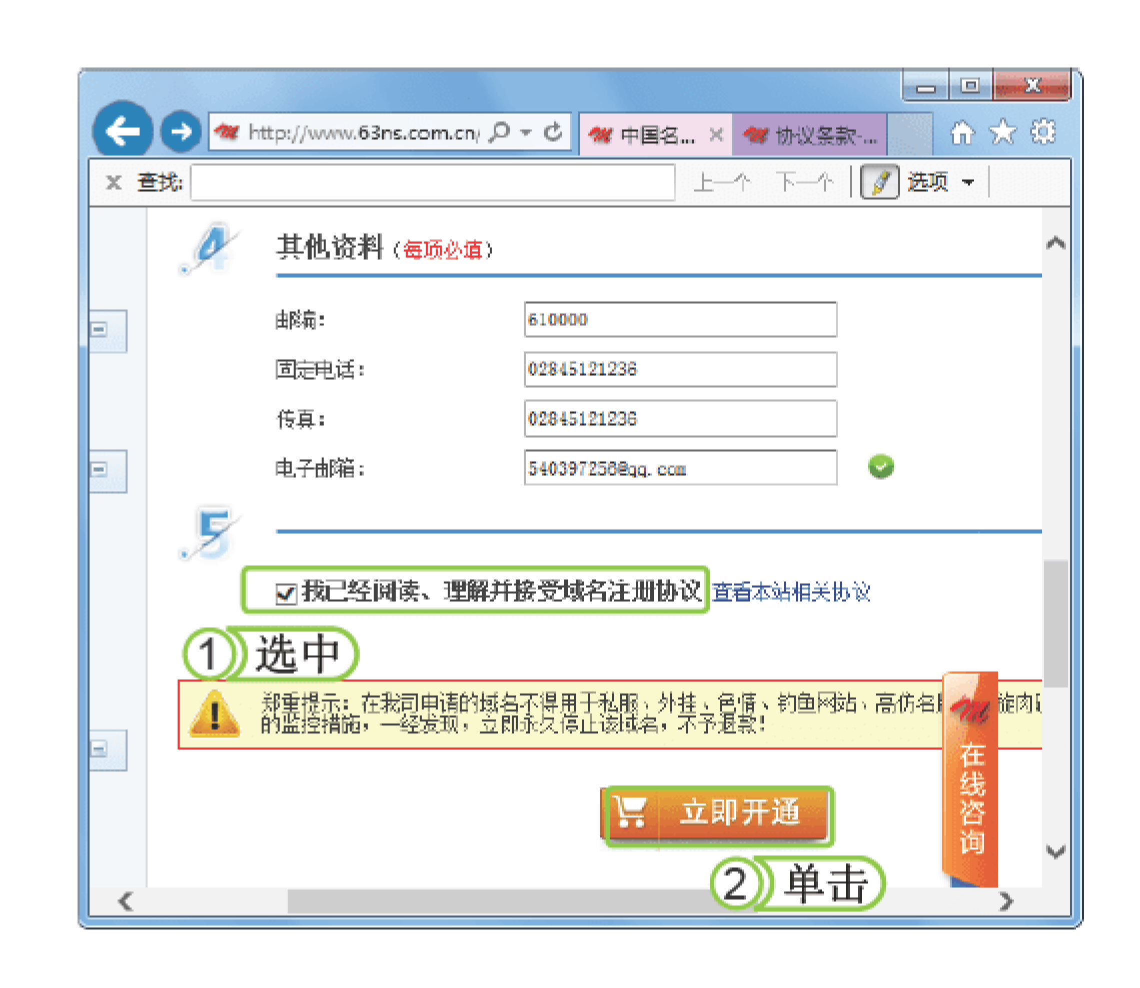
STEP 03: 选择域名

在打开的页面中将会出现域名查询的结果，在一个没有注册的域名后，单击“没有被注册，立即注册”超级链接。

提个醒 选择域名时最好选择国际 com 域名，另外如果网站的主要客户是国内用户时，也可以申请 cn 域名，但目前 cn 域名仅企业可申请。

STEP 04： 填写信息并完成域名申请

1. 填写完相关的域名资料后，在下方选中☑我已经阅读、理解并接受域名注册协议复选框。
2. 单击 立即开通 按钮，即可完成申请域名操作。



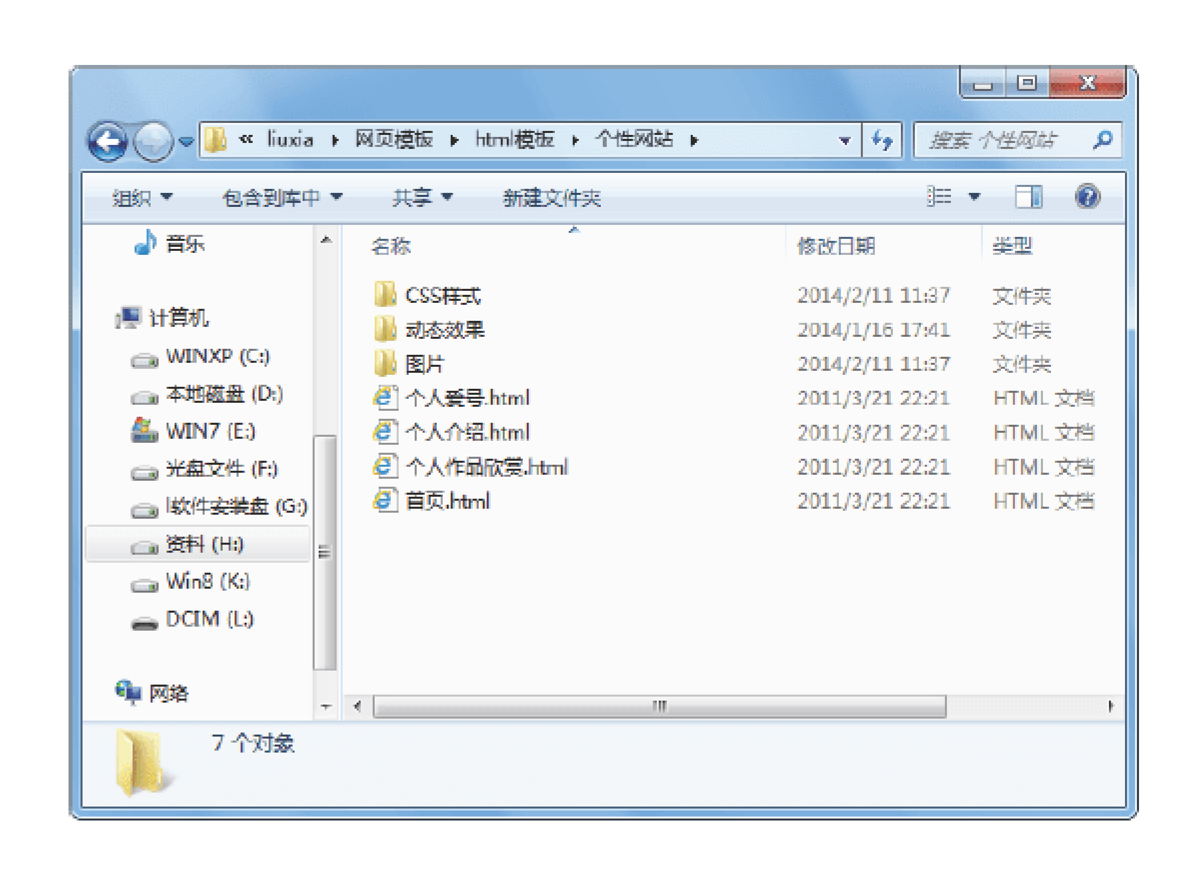
提个醒 在选择域名注册公司时，用户除了要考虑注册域名的价格外，还要看域名注册公司的实力及服务情况。不同公司注册时所需要的费用是不相同的。

1.1.4 网站建设的流程

建设网站时必须了解其建设的流程，如收集资料和素材、规划站点等，做好这些准备工作后，才能开始正式制作网页，最后还需测试站点并进行站点的发布，以及对发布的站点进行更新和维护等操作。下面将分别进行介绍。

1. 收集资料和素材

在着手制作网站前，需收集和整理与网站内容相关的文字资料、图像和动画素材等。如制作个人网站，则应收集个人简历、爱好等方面的材料；如制作影视网站，就需收集大量中外电影的信息及演员资料等；如制作学校网站，则需要学校提供文字材料，如学校简介、招生对象说明以及与学校有关的图片等。收集资料时应对各种资料进行分类保存，方便制作网站时使用（如右图为个性网站的资料及相关网页，此处是方便说明分类情况才采用汉字，用户在制作时最好使用拼音或英文）。



2. 规划站点

在创建站点之前需要对站点进行规划，站点的形式有并列、层次和网状等，需根据实际情况进行选择。在规划站点时应按站点所包含的内容进行频道的划分，如要制作一个综合性网站，其包含的内容非常多，如军事、文学、社会、时政、体育和情感等多个方面，在各主频道下面又有很多的小栏目，各小栏目下面又包括许多的网页，因此设计网站时需要考虑到各个网页的内容及版式。

3. 制作网页

完成站点规划后，便可具体到每一个页面的制作，在制作网页时，首先要做的就是设计版面布局，与传统的报刊杂志制作一样，可将网页看作一张报纸进行排版布局。版面指的是在浏览器中看到的完整页面大小。

4. 测试站点

网页制作好后，并不能马上就发布站点，还需对站点进行相应的测试。站点测试可根据浏览器种类、客户端以及网站大小等要求进行测试，避免制作好的网站在不同的浏览器中出现乱码，或在不同的计算机上浏览时，其分辨率错误等。一般测试站点将会移到一个模拟调试服务器上对其进行测试或编辑。

5. 发布站点

发布站点之前需要在 Internet 上申请一个主页空间，以指定网站或主页在 Internet 上的位置，然后将网站的所有文件上传到服务器空间。上传网站通常使用 FTP（远程文件传输）软件将其上传到申请的网址目录下。因为 FTP 软件上传文件速度较快，也可使用 Dreamweaver 中的发布站点命令进行上传。

6. 更新和维护站点

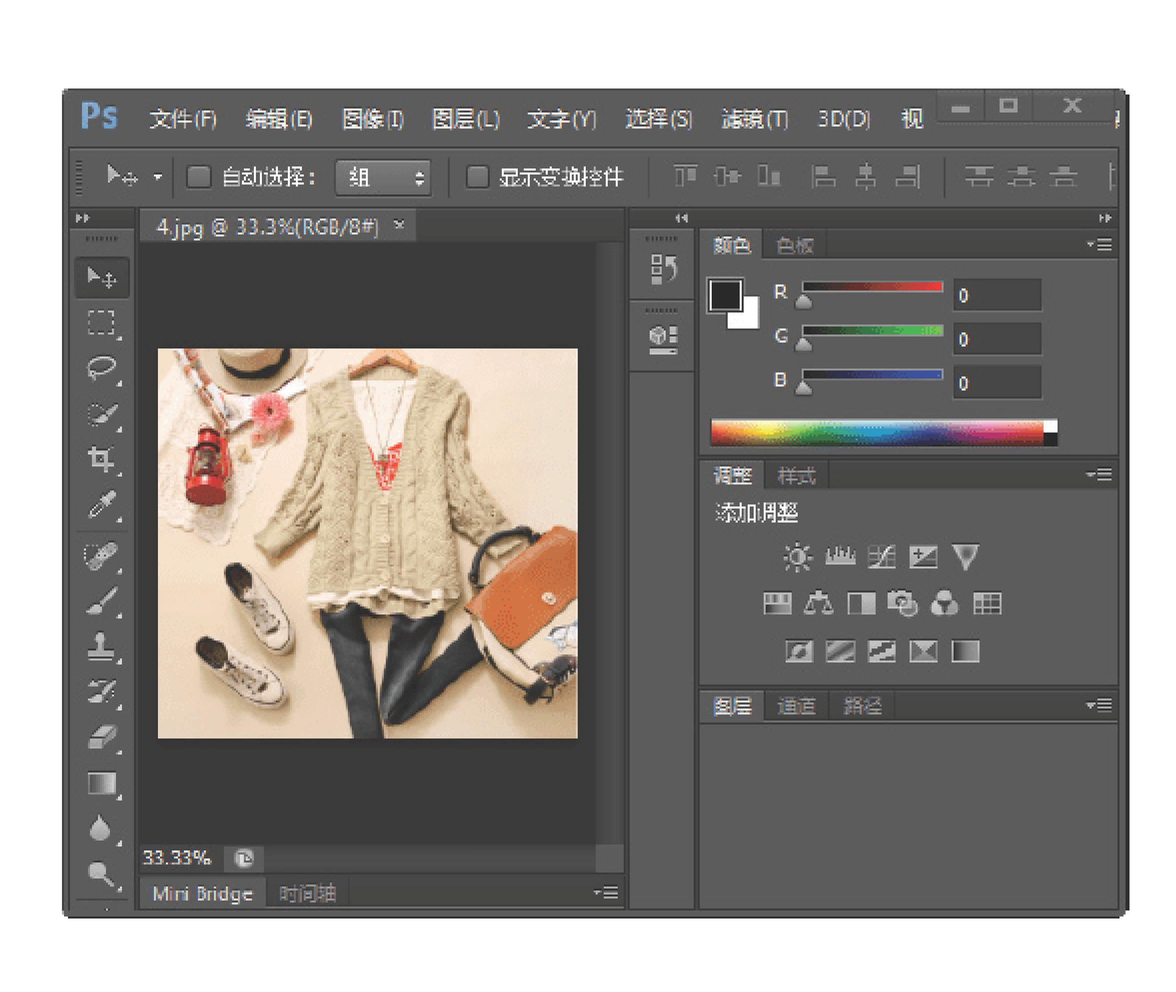
站点上传到服务器后，也要对网站内容进行及时更新，让浏览者第一时间了解到整个网站的动态。而且网站在使用了一段时间后，也要进行定期维护，避免页面元素显示不正常、各种超级链接的链接出错等，从而影响网站的浏览量。

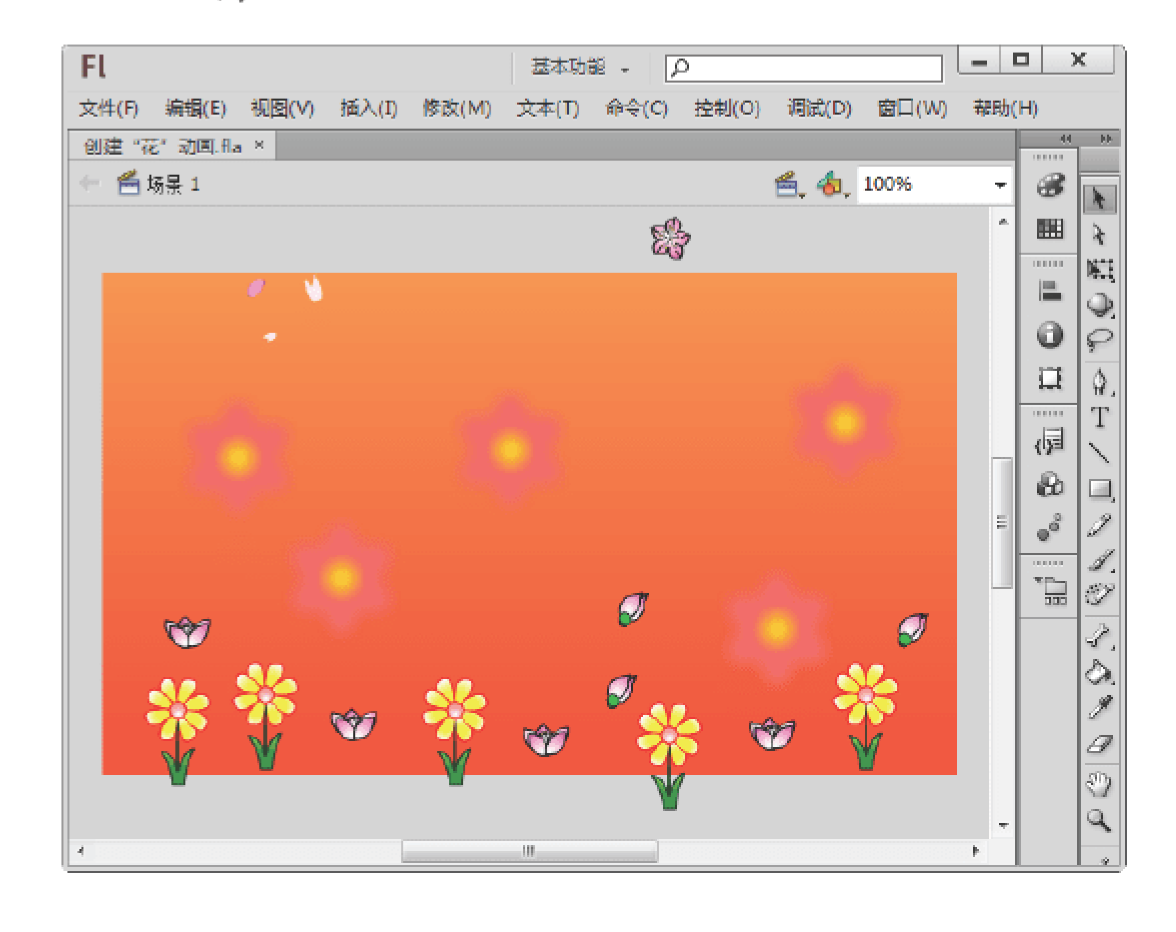
1.1.5 网站建设常用的软件

在制作网页时，并非只使用到网页制作一款软件，在网页中包含了各种类型的元素，如文本、图像、动画、音乐以及视频等，这些元素都需要通过专门的软件进行制作，下面分别进行介绍。

图形图像制作软件：图像是网页中最常见的内容之一，如 Logo、广告、产品图像等都是通过图形图像软件制作的。图形图像处理软件非常多，在制作网页时经常使用的软件是 Fireworks 和 Photoshop。Fireworks 是专门的网页图像制作与处理软件，Photoshop 功能非常强大，可用其制作特效图片等。

动画制作软件：网页中支持的动画格式包括 GIF 动画及 Flash 动画两种，其中 GIF 动画可以使用 Fireworks 及 Photoshop 制作。对于 Flash 动画则主要使用 Flash 进行制作，当然如果只想制作一些比较简单的 Flash 动画，也可选择如 Swish 之类的软件，利用 Swish 内置的各种特效，完全可以做出专业级的 Flash 特效。

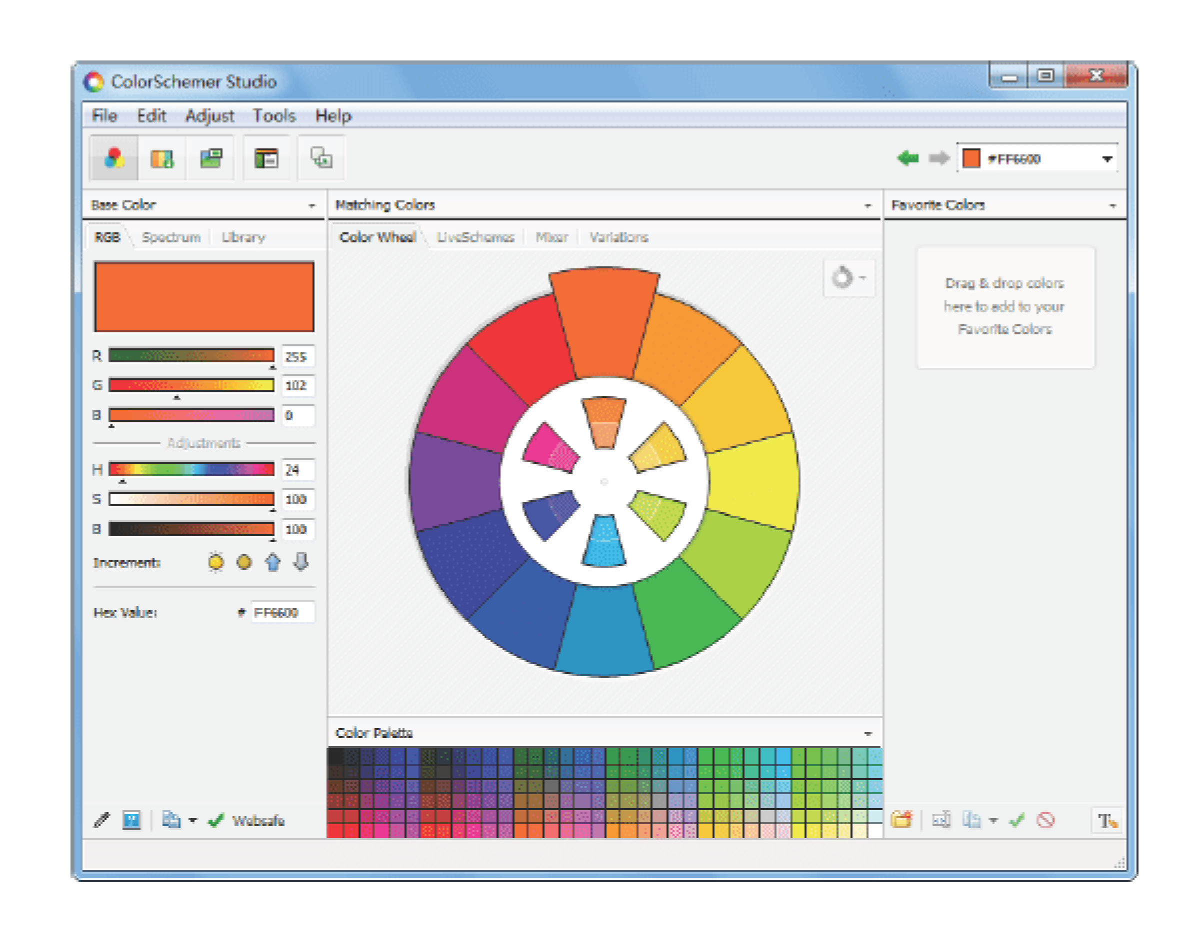




62 Hours
52 Hours
42 Hours
32 Hours
22 Hours
12 Hours

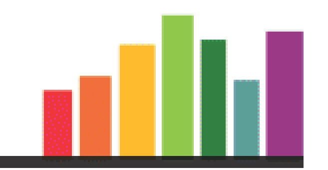
网页制作软件：要将图片、文本、动画及其他媒体整合在一起成为网页，可以使用 Dreamweaver 这种可视化软件完成。Dreamweaver 能将文本、图像、动画、音乐等整合在一起，在指定的位置显示对象。Dreamweaver 不仅是一个专业的可视化网页设计编辑工具，还是一个出色的网站管理和维护的工具。它最大的特点是能够快速创建各种静态和动态网页，而且所生成的网页代码精小，是一款难得的软件。

网页制作辅助软件：在网页制作过程中还有许多辅助软件，使用这些辅助软件可以让制作过程更轻松。例如，配色软件“ColorSchemer Studio”（如下图所示）、编辑 CSS 样式的软件“topstyle”、进行浏览器兼容性测试的软件“ietester”、CSS 网页菜单生成工具“CSS Menu Generator”、站点地图生成工具“SiteMapBuilder”、图像优化压缩软件“Image Optimizer”等。



上机 1 小时 申请网站空间及域名

- 进一步认识网站域名。
- 进一步掌握申请网站空间及域名的方法。



下面将为准备建设的网站进行空间和域名的申请操作，在申请前，先在网站中进行注册。

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 申请网站空间及域名

STEP 01：注册会员

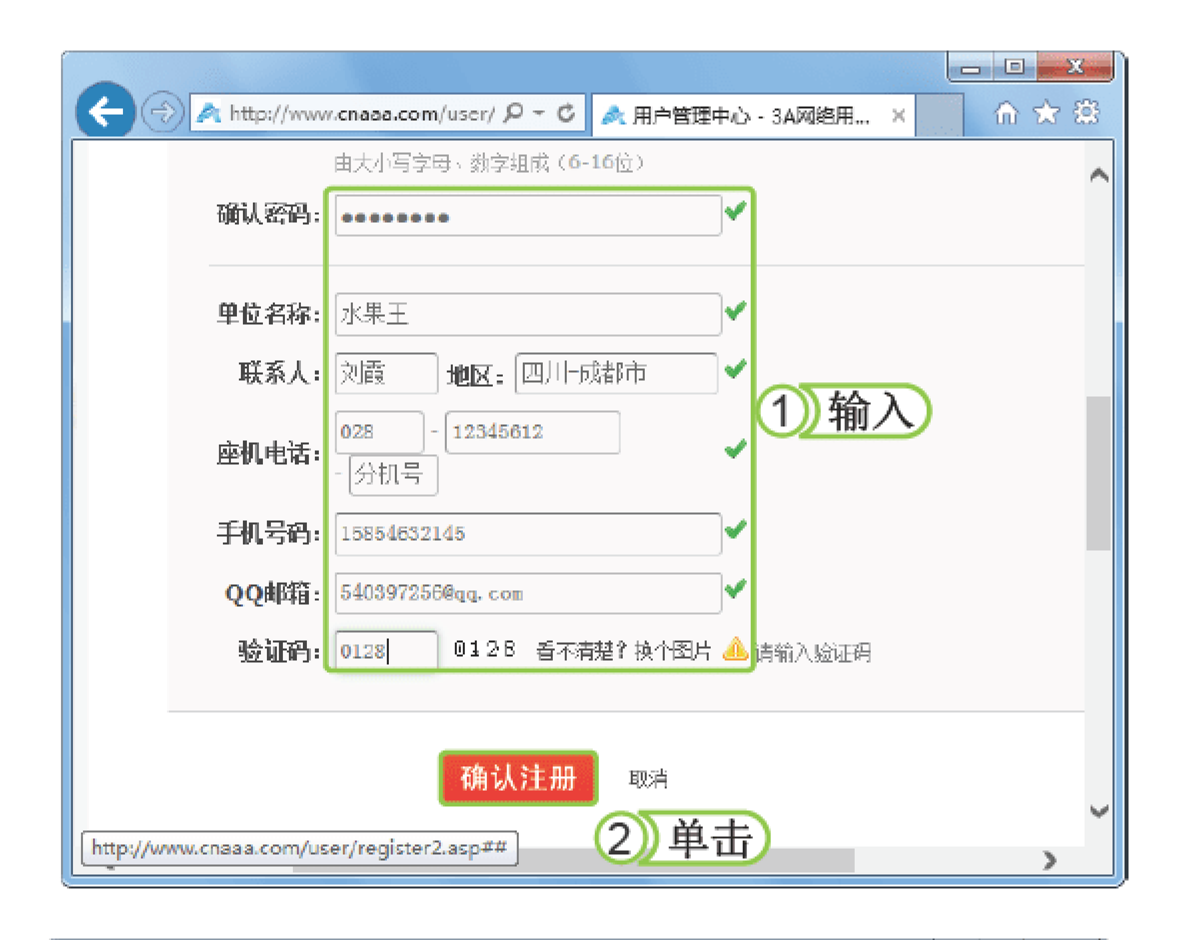
1. 在浏览器地址栏中输入“www.cnaaa.com”网址，按 Enter 键，即可进入“3A”网站主页。
2. 单击页面右上角的 5秒快速注册 按钮。

提个醒 如果用户已经在该网站进行了注册，则可在该页面上直接输入用户名和密码，单击 登陆 按钮进行登录。



STEP 02： 填写注册信息

1. 根据提示，在注册页面填写注册信息。
2. 完成后单击 确认注册 按钮。



提个醒 如果制作的是个人网站，在注册页面的顶端则需要选中 ◉个人 单选按钮，默认情况下，是选中 ◉公司及其他单位 单选按钮。

STEP 03： 完成注册并登录

1. 在打开的页面中显示注册成功，在该页面上方的用户名文本框中输入注册的用户名“lxsgw”。
2. 在密码文本框中输入用户名的密码。
3. 输入完成后，在文本框后单击 登陆 按钮进行登录。



STEP 04： 开始注册英文域名

在打开页面的导航栏中选择“域名注册”选项，在弹出的列表中单击“英文域名”超级链接。



提个醒 用户也可以在“英文域名”超级链接下方直接选择域名的后缀名进入域名查询界面。

STEP 05： 进行英文域名查询

1. 在打开页面的域名查询文本框中输入域名“cjsgw”。
2. 单击 域名查询 按钮。



提个醒 如果用户要申请除 .com 和 .net 后缀名以外的域名，此时可在输入域名文本框的下方选中其他复选框。

STEP 06：进行英文域名注册

1. 在查询域名结果页面中，选中◉cjsgw.com 可以注册单选按钮，其他保持默认设置。
2. 单击继续注册按钮。

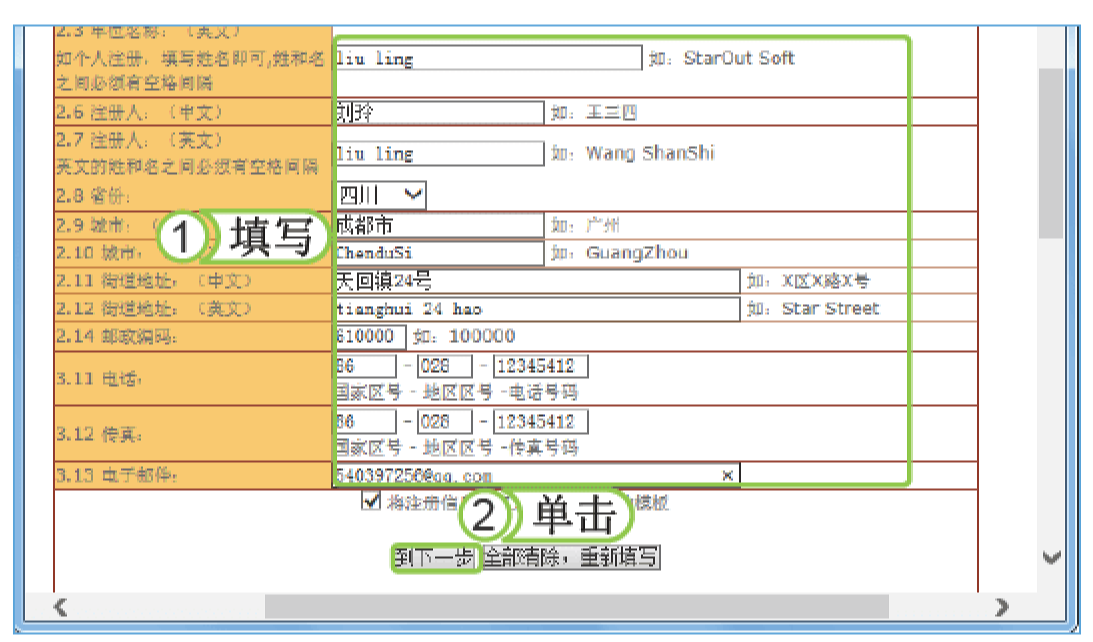


提个醒

用户也可不使用网页中默认的域名所属注册商，可自由选择域名所属注册商，如中国数据、中国万网。

STEP 07：完善资料信息

1. 在打开的页面中填写注册域名的相关信息。
2. 填写完成后，单击到下一步按钮。





STEP 08：预注册域名成功

在打开的页面中提示预注册成功，单击“预注册成功，马上付费”超级链接就可进行付费，付费完成后域名就正式注册成功了。

提个醒

如果需要同时申请域名及虚拟主机，则在申请域名时可以先不支付费用，等虚拟主机申请成功后，再一起付费。

STEP 09：申请虚拟主机

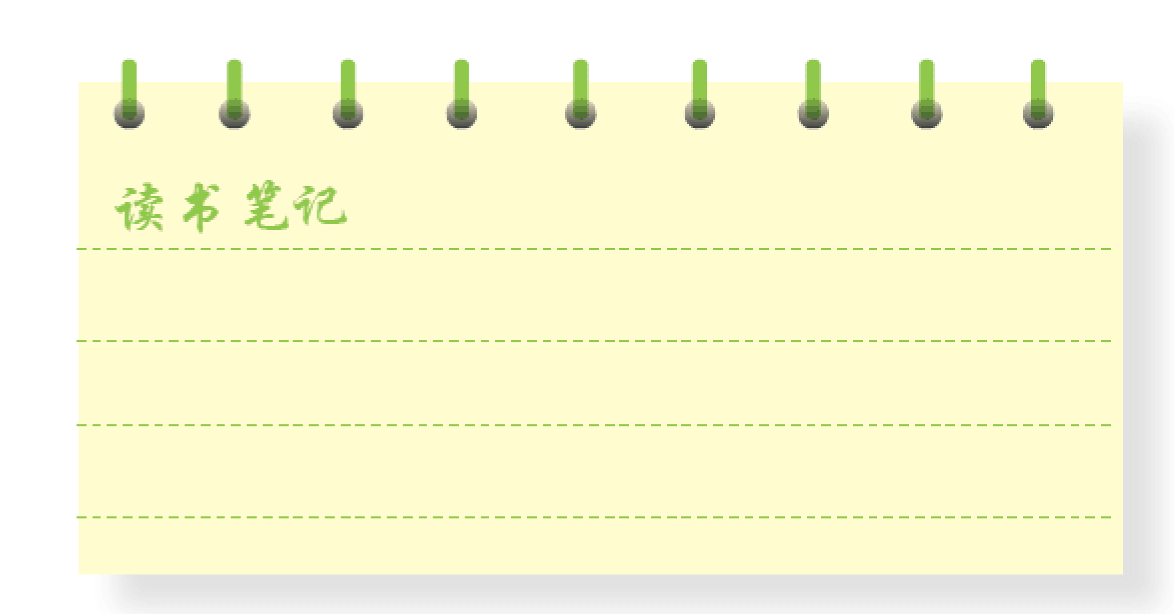
1. 在打开的页面导航栏中选择“国内空间”选项，再在列表中单击“企业系列”超级链接。
2. 在打开页面的“门户型”列表下单击购买按钮。





STEP 10： 开通虚拟主机

1. 在打开的页面中对虚拟主机的信息进行配置，包括 FTP 用户名、有效期限、机房等。
2. 完成后，单击马上实时开通虚拟主机按钮。





STEP 11： 查看开通的虚拟主机信息

开通虚拟主机后，便可在打开的页面中看到所有虚拟主机的相关信息。



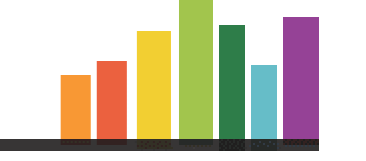
提个醒 虚拟主机空间通常都配有相应的数据库，需要用户手动开通，在开通虚拟主机成功页面左侧，单击“数据库管理”超级链接即可开通数据库。

1.2 网站开发环境配置

在进行网页制作前，应先搭建网站开发平台，一般是先安装 IIS，再对其进行配置，然后在 Dreamweaver CS6 中进行站点的配置。

学习 1 小时

- 掌握 IIS 的作用。
- 熟悉安装 IIS 的操作方法。
- 了解 IIS 的配置方法。
- 掌握建立站点的操作方法。
- 熟悉修改站点信息的操作方法。



1.2.1 安装 IIS 的作用

IIS 是 Internet Information Server 的简称，中文翻译为因特网信息服务器，是 Microsoft 公司开发的一款集成了多种 Internet 服务（如 WWW 服务、FTP 服务等）的服务器软件，其中 WWW 服务即提供网站访问的服务，而 FTP 服务则是提供网站文件上传与下载的服务。

对于以 .htm（或 .html）为扩展名的静态网页来说，可以直接双击该网页图标在浏览器中

打开并浏览其内容，不需要 WWW 服务器的支持，但对于以 .asp、.php、.aspx 等为扩展名的动态网页来说，要正常访问这些页面的内容，必须有 WWW 服务器的支持，否则无法查看网页效果。当双击动态网页文件图标时，通常不能启动浏览器，而是要求选择打开方式，然后才能打开，并且打开时也只能查看到网页源代码，无法查看网页的显示效果。因此在进行网页制作前，最好先安装并配置好 IIS，然后在 Dreamweaver 中创建好本地站点及测试服务器后，最后开始网页的制作，这样不论是制作静态网页还是动态网页，都能正常地进行浏览与测试。

1.2.2 安装 IIS

通常作为专业的 Web 服务器操作系统，一般要求是 Windows Server 2000 或 2003（因为其配置硬件要求相对较低），但在开发网站时，则可不受此限制。Windows Server 2003 及 Windows 7 都自带有 IIS 组件，但一般默认未安装，用户可以通过操作系统安装光盘进行安装。下面以在 Windows 7 操作系统中安装 IIS 为例进行讲解，其具体操作如下：

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 安装 IIS

STEP 01：打开“卸载或更改程序”窗口

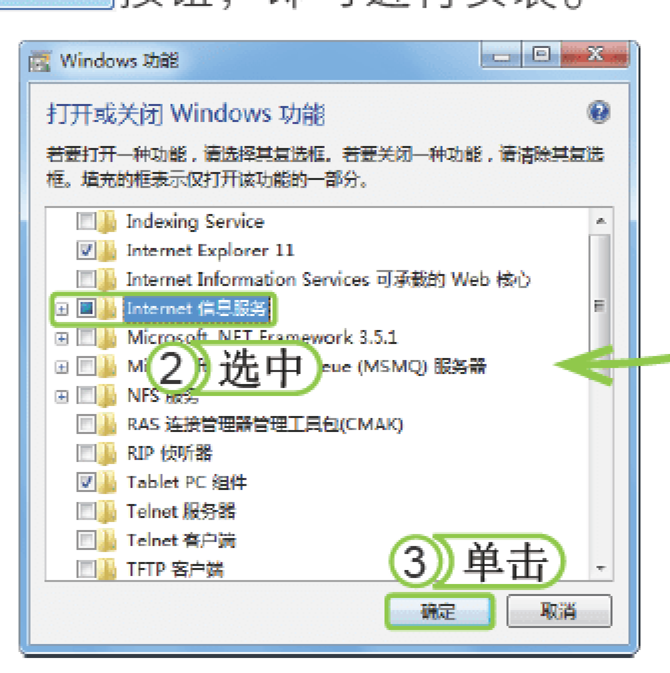
打开“控制面板”窗口，在“大图标”的查看方式下，单击“程序和功能”超级链接，打开“卸载或更改程序”窗口。

提个醒

在“控制面板”右上角的“查看方式”下拉列表框中可更改控制面板中各图标的查看方式，如类别、大图标和小图标。

STEP 02：安装 IIS

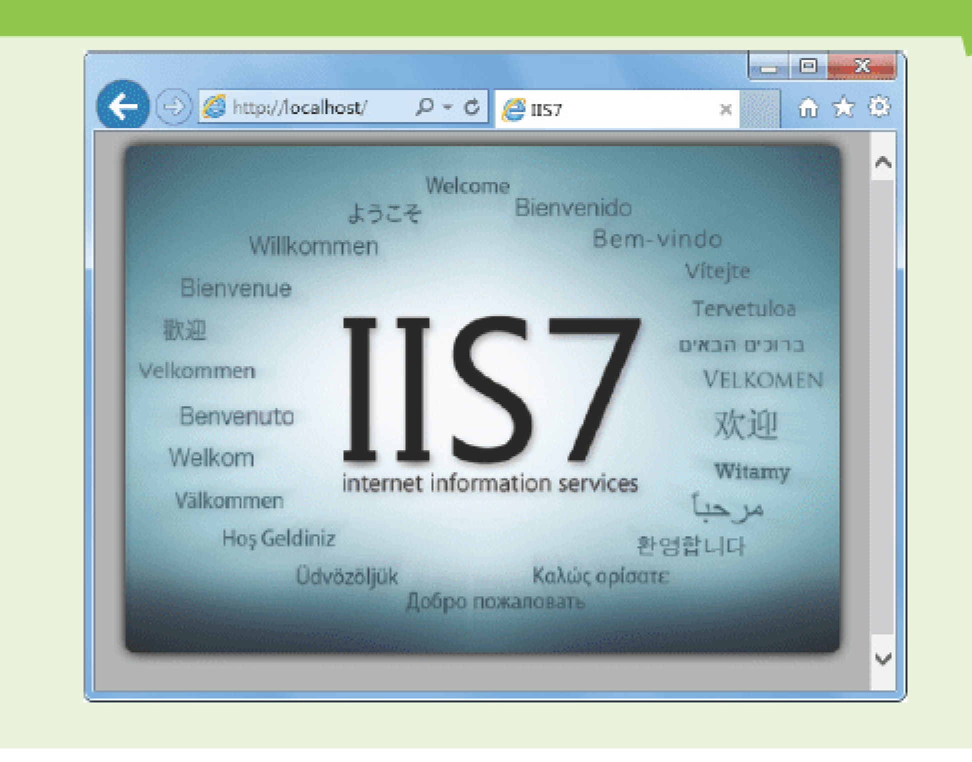
1. 在打开窗口的左侧窗格中，单击“打开或关闭 Windows 功能”超级链接，打开“Windows 功能”对话框。
2. 在打开对话框的列表框中选中 Internet 信息服务 复选框。
3. 单击 确定 按钮，即可进行安装。





经验一箩筐——测试是否成功安装 IIS

安装 IIS 后，如果用户想知道 IIS 是否安装成功，则可打开浏览器，在浏览器的地址栏中输入“http://localhost”网址，按 Enter 键后，如果安装成功，则会在浏览器中出现 IIS7 的图标，相反，则不会出现，表明安装 IIS 失败。



1.2.3 配置 IIS

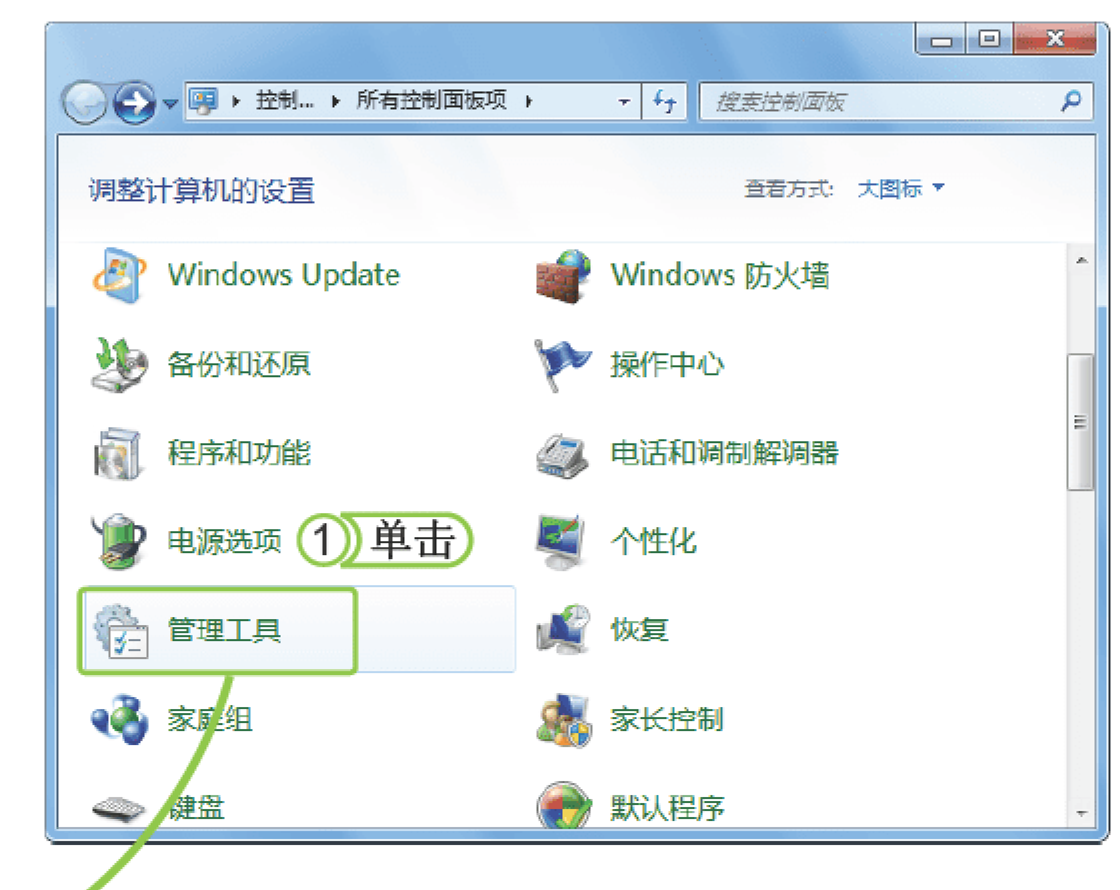
安装好 IIS 后，即可对 IIS 进行相应的配置，在 Windows 7 中允许添加多个站点并进行相应的配置。下面以配置“默认网站”为例讲解配置 IIS 的方法，其具体操作如下：

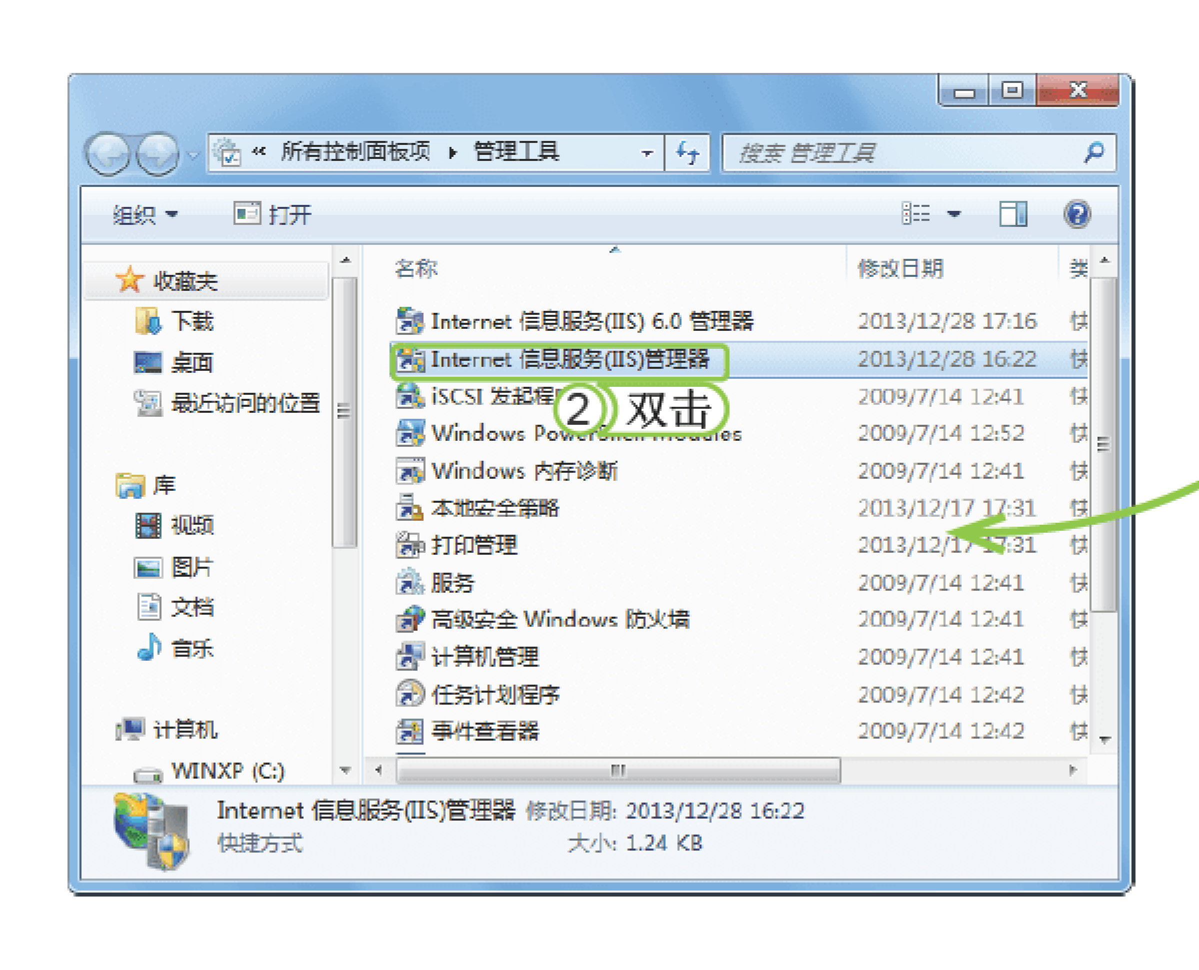


实例演示 \ 第 1 章 \ 配置 IIS

STEP 01：准备配置 IIS

1. 打开“控制面板”窗口，在“大图标”的查看方式下，单击“管理工具”超级链接。
2. 在打开的窗口中双击“Internet 信息服务（IIS）管理器”选项。





提个醒 如果用户双击“管理工具”超级链接，在打开的窗口中找不到“Internet 信息服务（IIS）管理器”选项，可在安装 IIS 时展开“Internet 信息服务”选项并选中 ☑ ASP 复选框。

经验一箩筐——设置桌面快捷方式

在“Internet 信息服务”图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【发送到】/【桌面快捷方式】命令，在桌面上为“Internet 信息服务”创建一个快捷方式，以便以后配置 IIS 时节省时间。

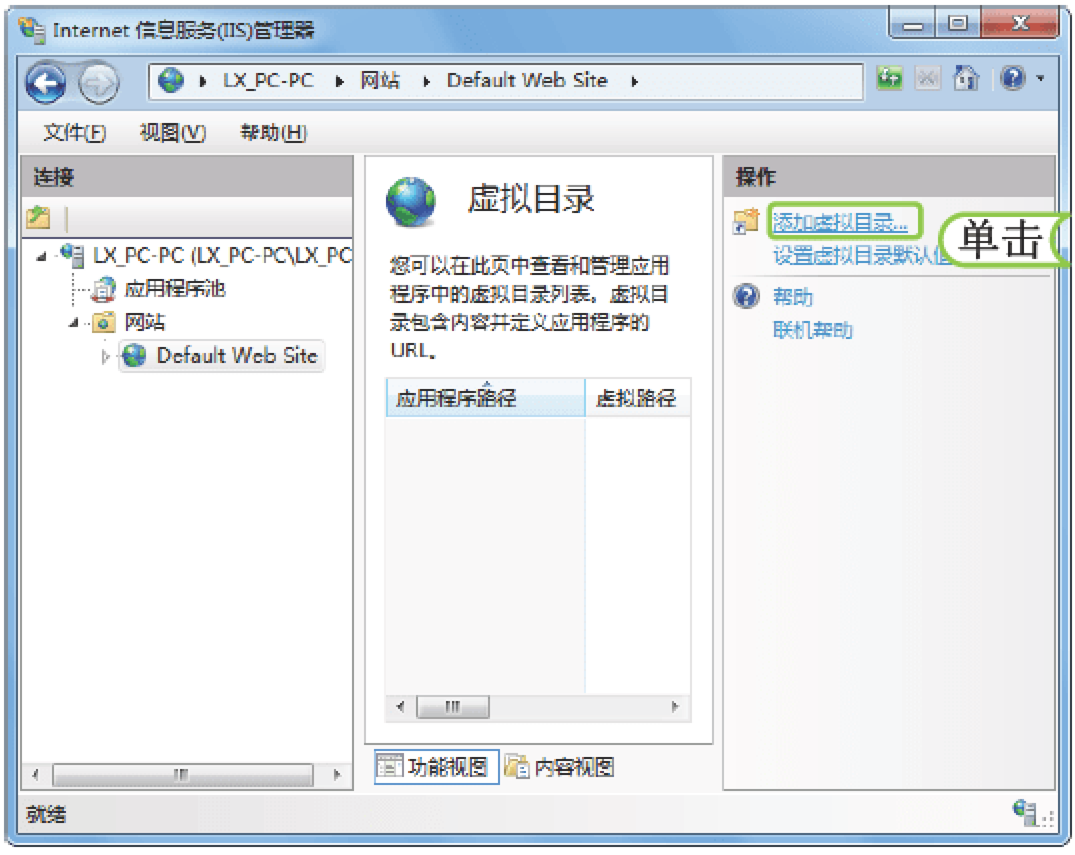
STEP 02： 打开“虚拟目录”窗格

1. 在打开的窗口中，在左侧窗格中依次展开各选项，选择“Default Web Site”选项。
2. 在中间窗格中选择“ASP”选项。
3. 在右侧窗格中单击“查看虚拟目录”超级链接。在窗口中间将打开“虚拟目录”窗格。



STEP 03： 打开“添加虚拟目录”对话框

在打开窗口的右侧窗格中单击“添加虚拟目录”超级链接，打开“添加虚拟目录”对话框。



提个醒

用户也可以直接选择默认网站，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加虚拟目录”命令，同样能打开“添加虚拟目录”对话框。

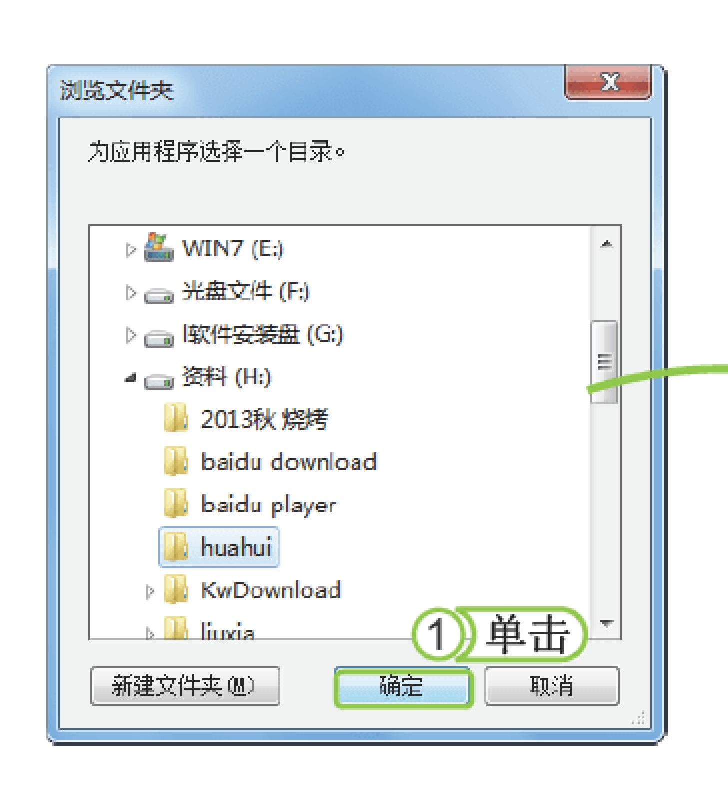


STEP 04： 打开“浏览文件夹”对话框

在打开对话框的“别名”文本框中输入创建网站的名称“huahui”。在“物理路径”文本框后，单击[...]按钮，打开“浏览文件夹”对话框。

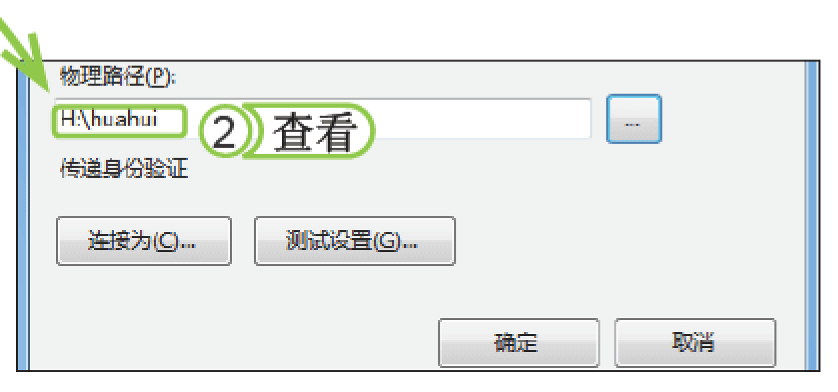
提个醒

这里配置 IIS 的虚拟路径是将其本地计算机作为放置网站的服务器，因此要在服务器上设置一个虚拟的路径以存放其网站站点。



STEP 05： 完成虚拟目录设置

1. 在打开对话框的列表框中选择所需文件夹，完成后，单击[确定]按钮，返回到“添加虚拟目录”对话框中。
2. 在该对话框的“物理路径”文本框中即可查看到所选择的完整路径，关闭对话框，完成 IIS 的配置。



1.2.4 建立并配置站点

制作网页之前必须先创建站点，利用站点的管理功能对站点中的文件进行管理或测试。Dreamweaver CS6 提供了本地站点、测试站点和远程站点 3 类站点，其中本地信息是用户存放网页、素材等网站文件的本地文件夹，对于网页设计者来说，只需配置本地信息即可。测试站点主要对动态页面进行测试时使用，主要包括对动态网页所采用的语言（ASP、ASP.NET、JSP 或 PHP）、测试服务器文件夹的设置及 Web URL 的配置，所选择的语言必须与编写动态网页所采用的语言一致。另外，Web URL 也必须与 IIS 中对应站点的配置相匹配，否则无法正常测试。下面将分别介绍这 3 类站点的配置方法。

1. 建立并配置本地站点

进行网站制作前应先配置好本地站点，以方便对网站的网页文档、图像、Flash 等内容进行管理，所有的网页文档、图像及 Flash 原则上都应该放置在本地站点文件夹中，如“H:\huahui”文件夹中。下面以配置“huahui”站点为例讲解本地站点的配置方法，其具体操作如下：



实例演示 \ 第 1 章 \ 建立并配置本地站点

STEP 01：选择“新建站点”命令

启动 Dreamweaver CS6 后，选择【站点】/【新建站点】命令，打开“站点设置对象 未命名站点 2”对话框。

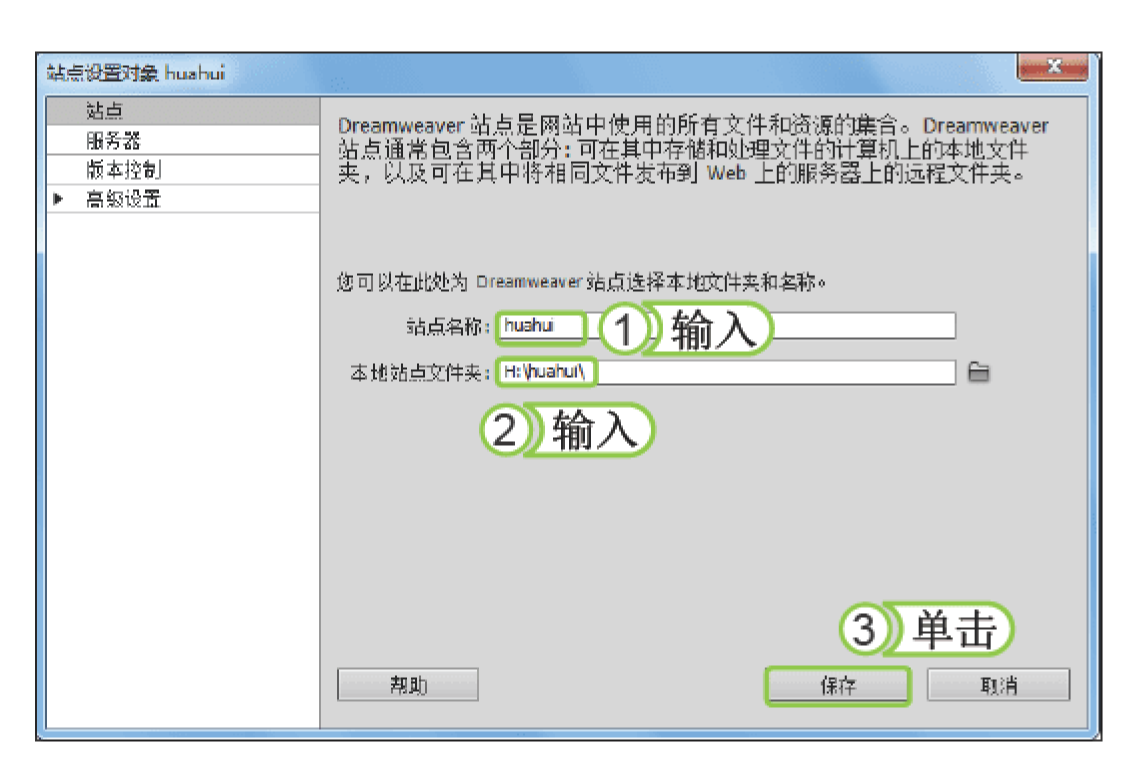


提个醒

选择【站点】/【管理站点】命令，在打开的对话框中单击 新建站点 按钮，也可进行站点的新建操作。

STEP 02：配置本地站点信息

1. 在“站点名称”文本框中输入站点名称“huahui”后，对话框名称发生相应的变化。
2. 在“本地站点文件夹”文本框中输入虚拟目录文件所在的站点路径“H:\huahui\”。
3. 单击 保存 按钮，完成配置。



提个醒

“本地站点文件夹”后的路径必须和虚拟路径文件夹所在的站点路径一样，否则就不能使用 IIS 的解析功能对网页进行解析，并正常显示网页。

经验一箩筐——站点命名规则

在输入站点名称时尽量使用英文字母或数字进行命名，最好不要包括中文字符，否则在后期进行网页制作时可能会在添加对象时出错，如添加 Flash 文本时显示不出效果等。

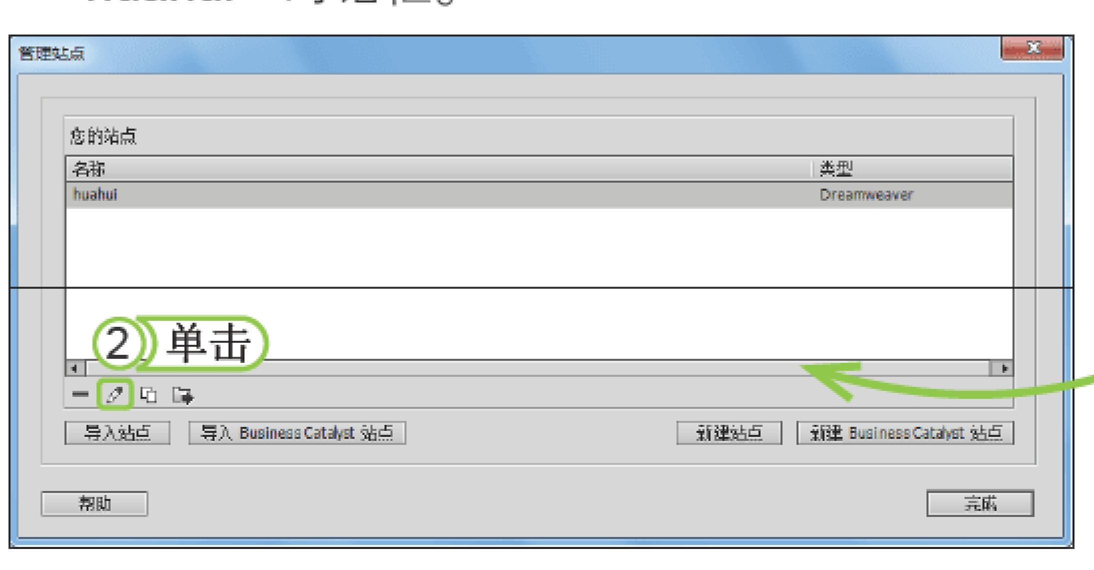
2. 配置测试站点

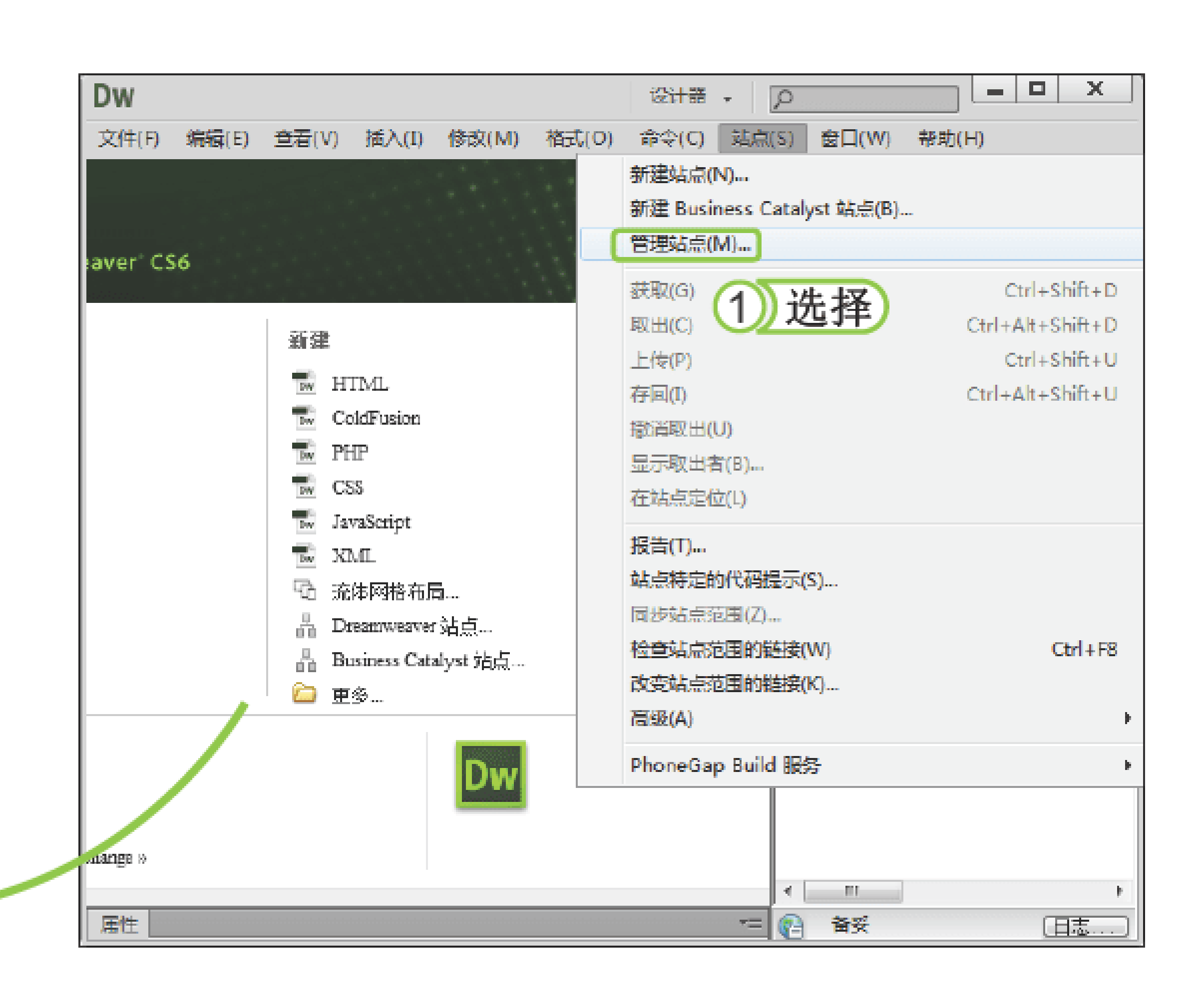
在进行动态网站开发时，必须配置测试站点，配置时需要确定网站开发所使用的语言以及使用哪个网址对动态网页进行预览测试等。下面以配置“huahui”站点的测试站点为例讲解其方法，具体操作如下：

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 配置测试站点

STEP 01：编辑当前选定的站点

1. 在 Dreamweaver CS6 界面中，选择【站点】/【管理站点】命令。
2. 打开“管理站点”对话框，在列表框的左下角，单击按钮，打开“站点设置对象 huahui”对话框。

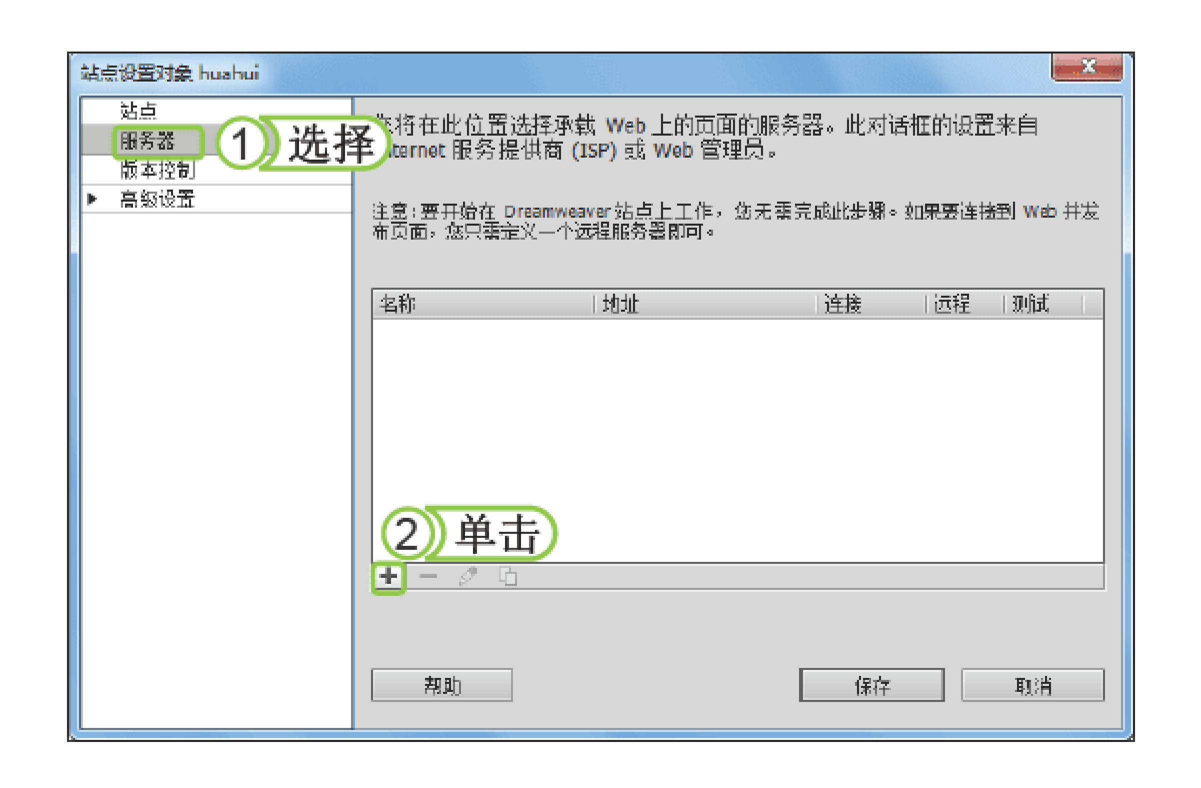




STEP 02：准备添加测试站点信息

1. 在打开的对话框中选择“服务器”选项卡。
2. 在右侧窗格的列表框左下角，单击按钮。

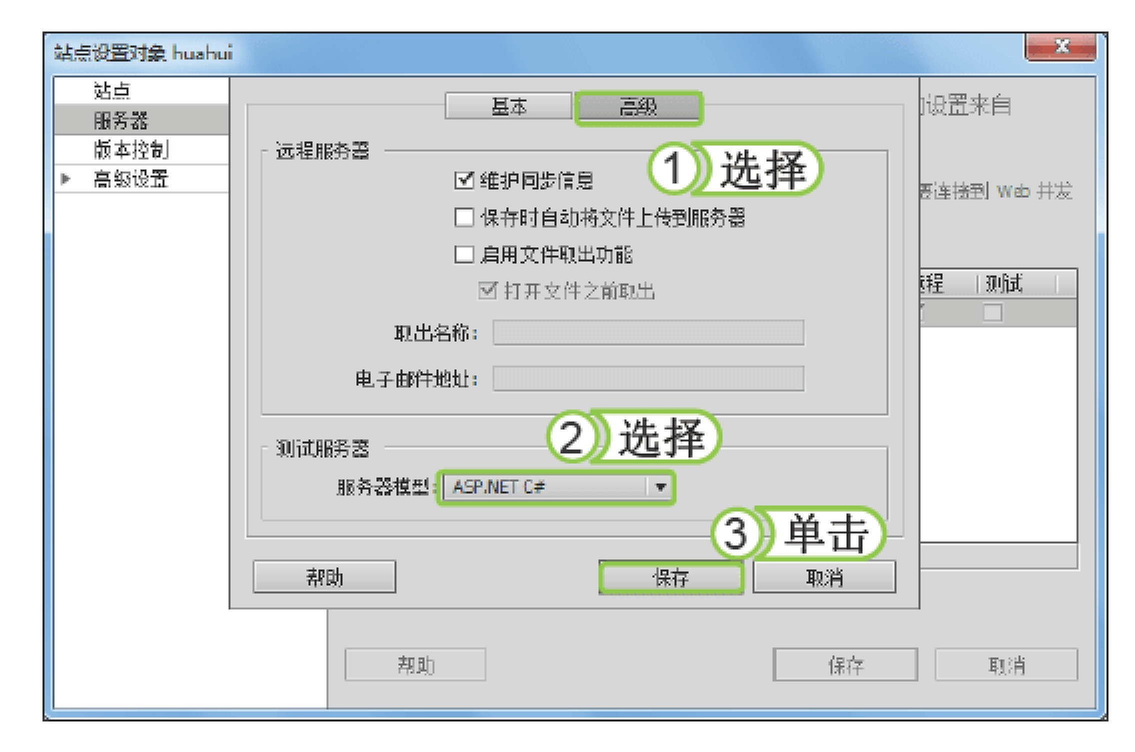
> **提个醒** 在“文件”面板关闭的状态下，按F8键打开“文件”面板后，在“文件”面板的站点列表中双击站点名称，可以快速打开站点配置对话框。





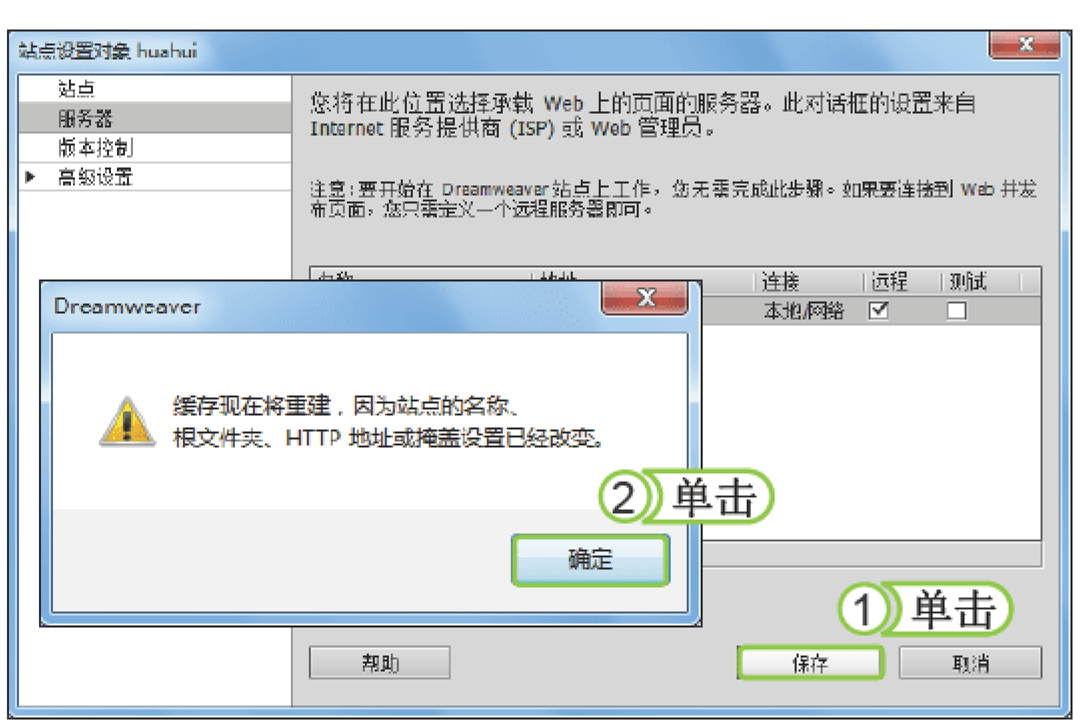
STEP 03：配置站点信息

1. 在“服务器名称”文本框中输入服务器名称。
2. 在“连接方法”下拉列表框中选择“本地 / 网络”选项以便在本地进行站点测试。
3. 在“服务器文件夹”文本框中输入服务器文件夹的路径，一般与本地文件夹相同。
4. 在“Web URL”文本框中输入访问该网站的网址“http://localhost/”。



STEP 04：配置高级选项

1. 选择“高级”选项卡。
2. 在“服务器模型”下拉列表框中选择服务器模型，即采用何种语言开发网站。
3. 单击[保存]按钮。



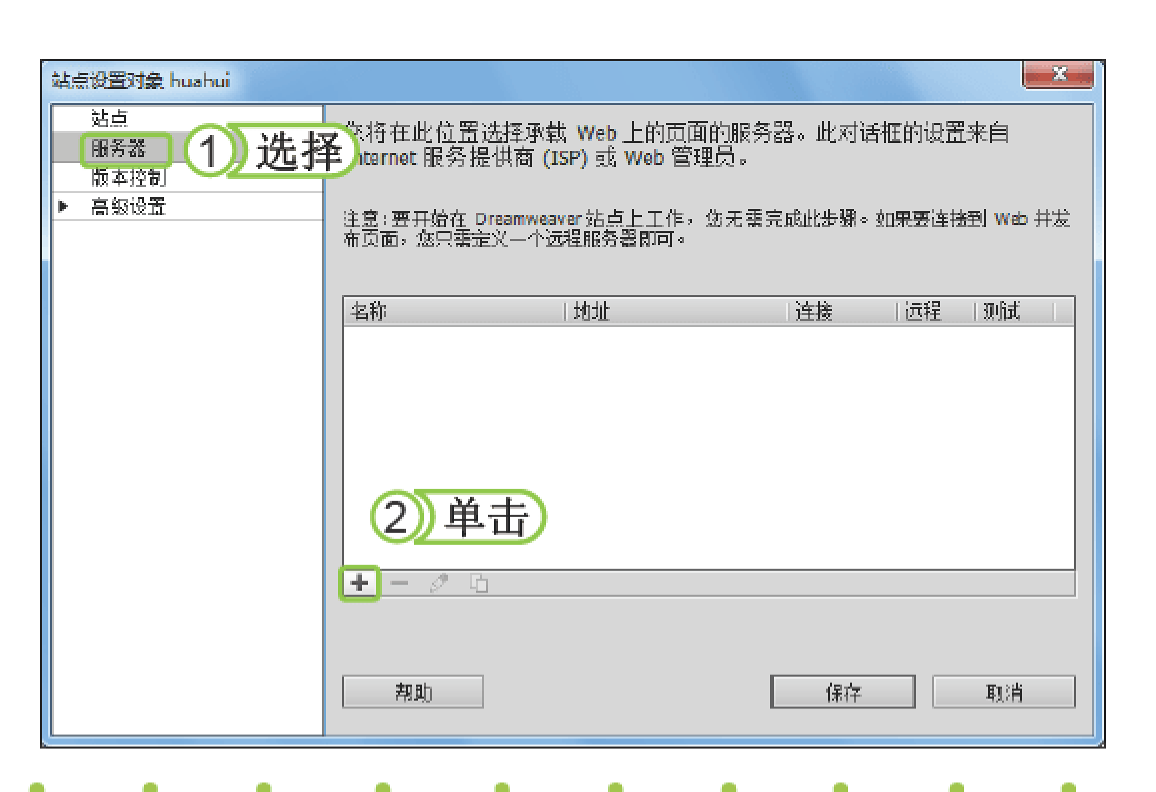
STEP 05：完成配置

1. 返回“站点设置对象 huahui”对话框，单击[保存]按钮关闭对话框。
2. 在打开的缓存提示对话框中确定更新缓存，再在打开的对话框中单击[确定]按钮，关闭对话框，完成测试站点的配置。

3. 配置远程站点

在进行动态网站开发的过程中不用配置远程站点，可以在站点开发并测试完成后再进行配置，将本地站点与网站服务器空间进行相连，以便将网站文件上传到网站服务器空间中，或从网站服务器空间中下载文件到本地文件夹中。下面以配置“huahui”的远程站点为例介绍配置远程站点的方法，其具体操作如下：

光盘文件　实例演示\第 1 章\配置远程站点



STEP 01：添加服务器

1. 打开“站点设置对象 huahui”对话框，选择“服务器”选项卡。
2. 在右侧窗格的列表框左下角，单击[+]按钮。

读书笔记

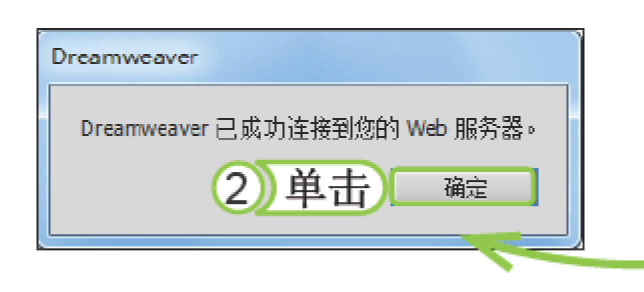
STEP 02：配置服务器

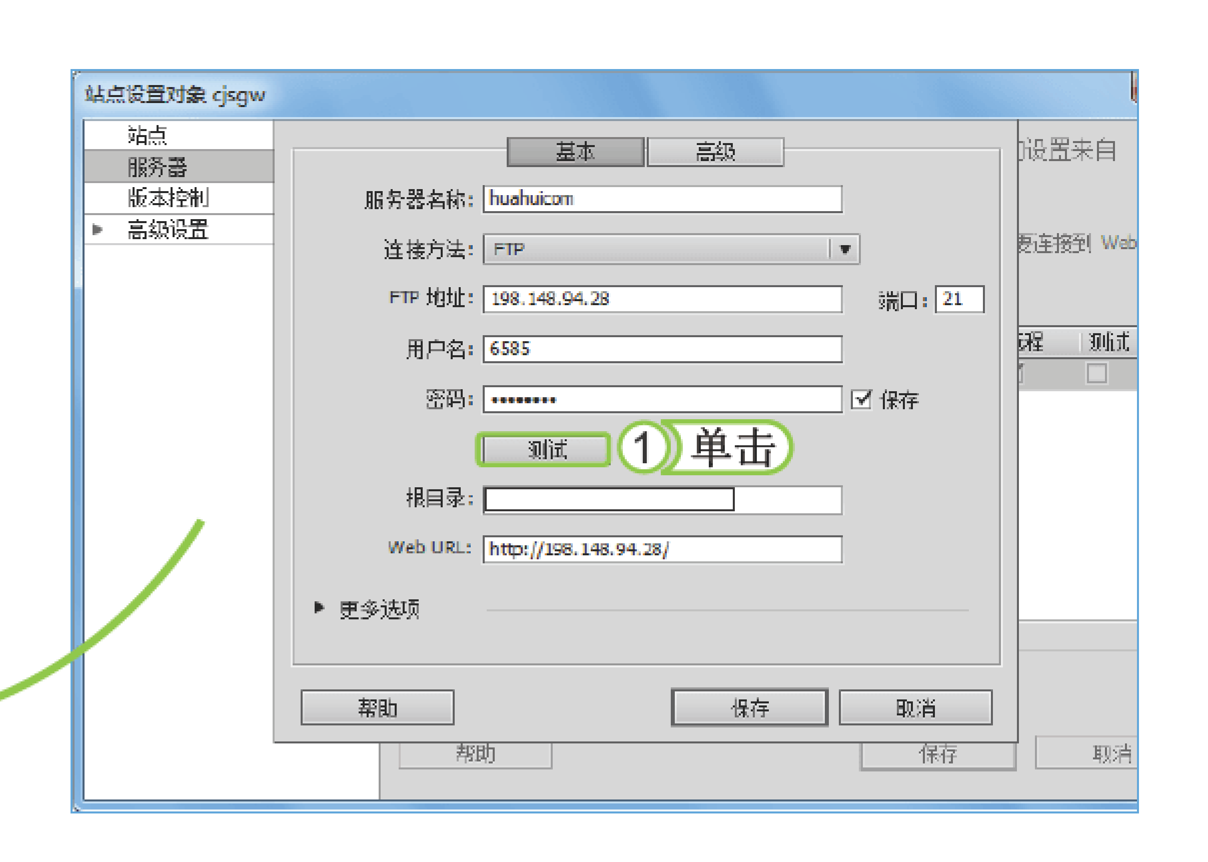
1. 在“服务器名称”文本框中输入服务器名称。
2. 在“连接方法”下拉列表框中选择“FTP”选项。
3. 在“FTP 地址”文本框中输入 FTP 服务器的 IP 地址，或上传网址。
4. 在“用户名”及“密码”文本框中输入用户名及密码。



STEP 03：测试连接

1. 单击 测试 按钮进行连接测试。
2. 如果连接成功会打开提示对话框，单击 确定 按钮关闭对话框。





STEP 04：完成配置

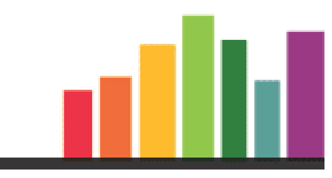
1. 在“根目录”文本框中输入服务器空间中站点的根目录。
2. 单击 保存 按钮关闭对话框。

提个醒

申请好网站服务器空间后，在服务器提供商的网站上可以查询到上传空间的用户名、密码及 IP 地址等，一般允许用户进行密码修改。

上机 1 小时 配置开发环境

- 进一步巩固 IIS 的配置方法。
- 进一步掌握建立并配置站点的各种方法。
- 进一步掌握 IIS 虚拟目录的配置方法。



本次实例将为“超级水果王”网站项目配置开发环境，配置时与前面的操作方法稍有不同，即不会在 IIS 中配置默认站点，而是以虚拟目录的方式进行配置。

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 配置开发环境

STEP 01： 打开信息服务管理器窗口

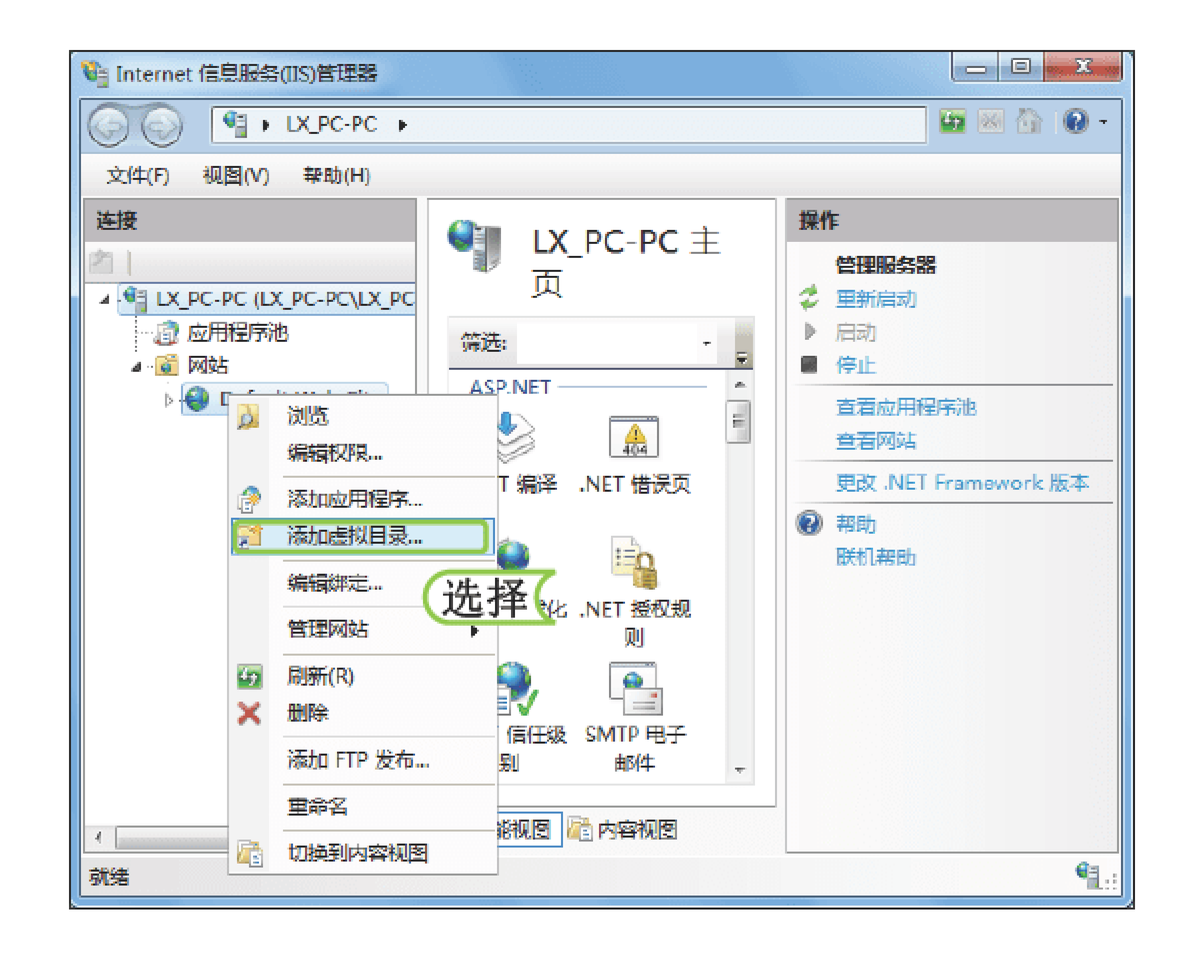
在 H 盘根目录下创建“cjsgw”文件夹。在桌面上，双击“Internet 信息服务（IIS）管理器”图标，打开“Internet 信息服务（IIS）管理器”窗口。



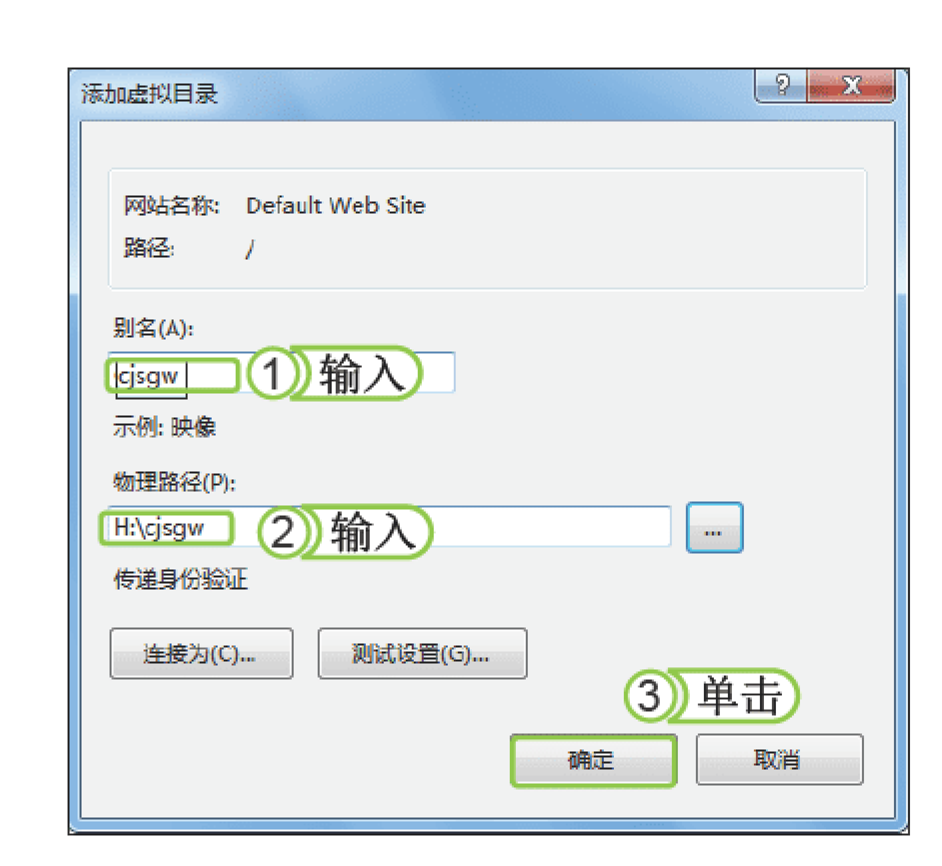
提个醒 在 Internet 中，虚拟目录文件夹一般是放在主网站中，如主网站的文件夹为“sgwcom”，则可以在该文件夹下创建一个子文件夹“cjsgw”作为虚拟目录文件夹。

STEP 02： 打开“添加虚拟目录”对话框

在展开的“默认网站”选项上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加虚拟目录”命令，打开“添加虚拟目录”对话框。



提个醒 添加虚拟目录的目的是将本地网站通过虚拟目录的方式存放于服务器中，使其他用户可以访问其网站。



STEP 03： 设置虚拟目录别名与物理路径

1. 在“别名”文本框中输入“cjsgw”。
2. 在“物理路径”文本中输入路径“H:\cjsgw”。
3. 完成后，单击 确定 按钮，关闭对话框及窗口。

提个醒 在“物理路径”文本框中即可输入物理路径，也可直接单击文本框后的“浏览”按钮 ... 选择物理路径。



STEP 04： 选择“新建站点”命令

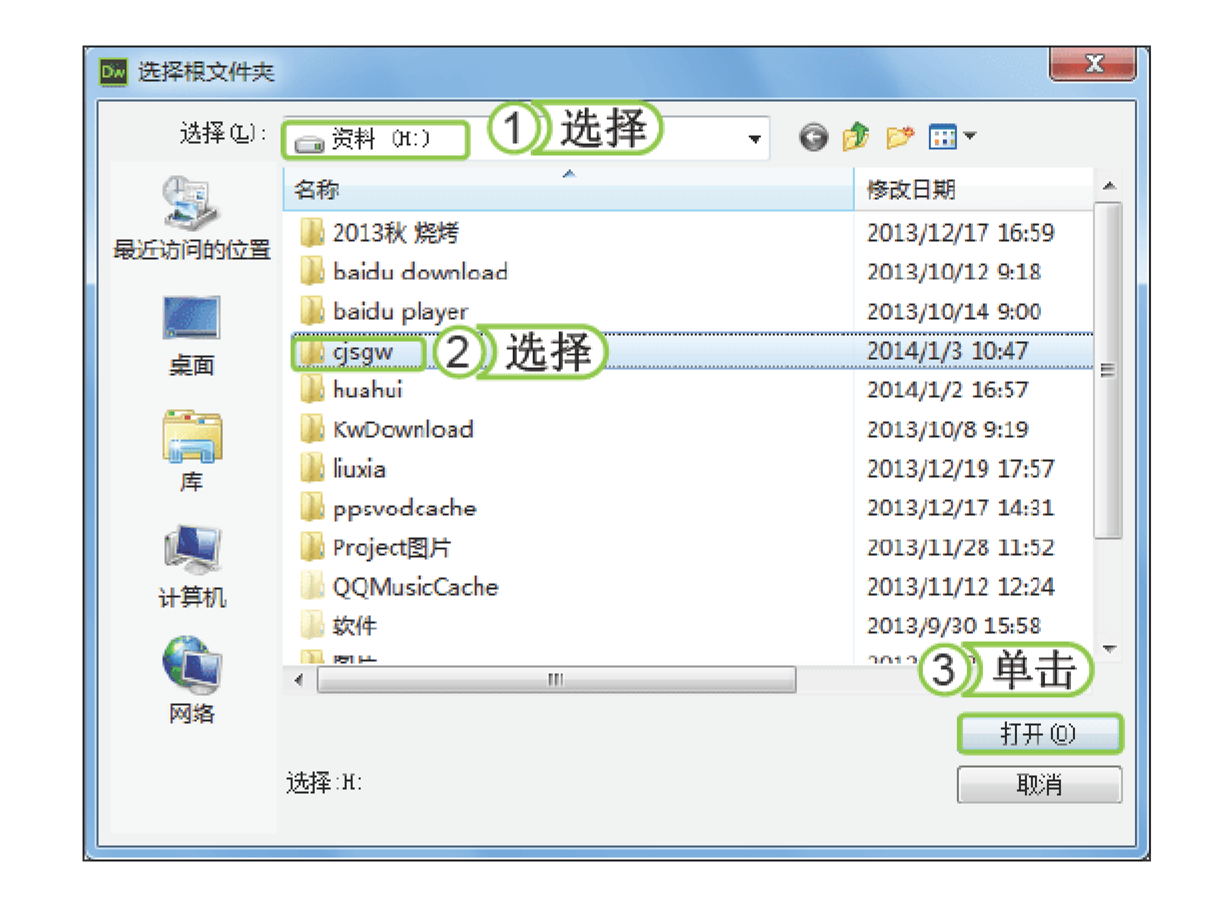
在 Dreamweaver CS6 主界面中，选择【站点】/【新建站点】命令，打开“站点设置对象 未命名 2”对话框。

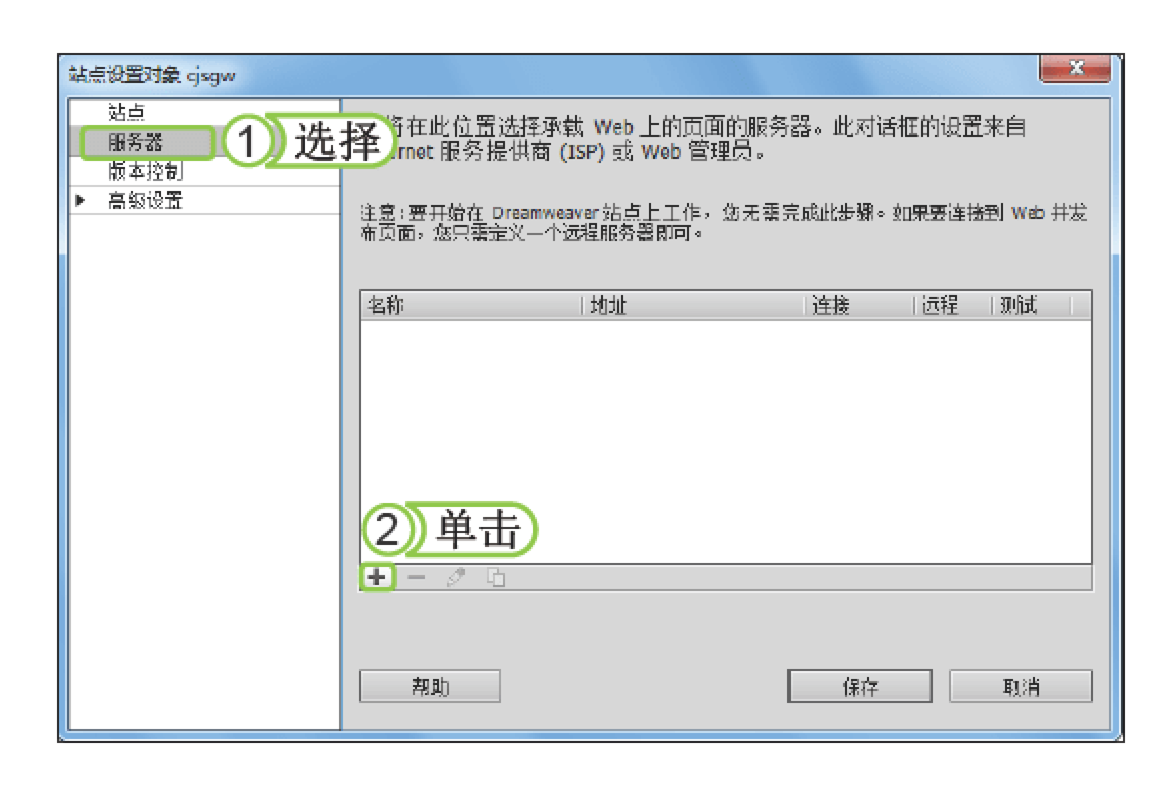
STEP 05：打开“选择根目录”对话框

1. 在“站点名称”文本框中输入站点名称“cjsgw”。
2. 在“本地站点文件夹”文本框后，单击“浏览文件夹”按钮，便可打开“选择根文件夹”对话框。

STEP 06：选择根目录文件夹

1. 在打开的对话框中选择虚拟目录文件所在的文件路径。
2. 找到并选择其本地网站所在的文件夹。
3. 单击 打开(O) 按钮，在打开的对话框中单击 选择(S) 按钮，返回到“站点设置对象cjsgw”对话框中。



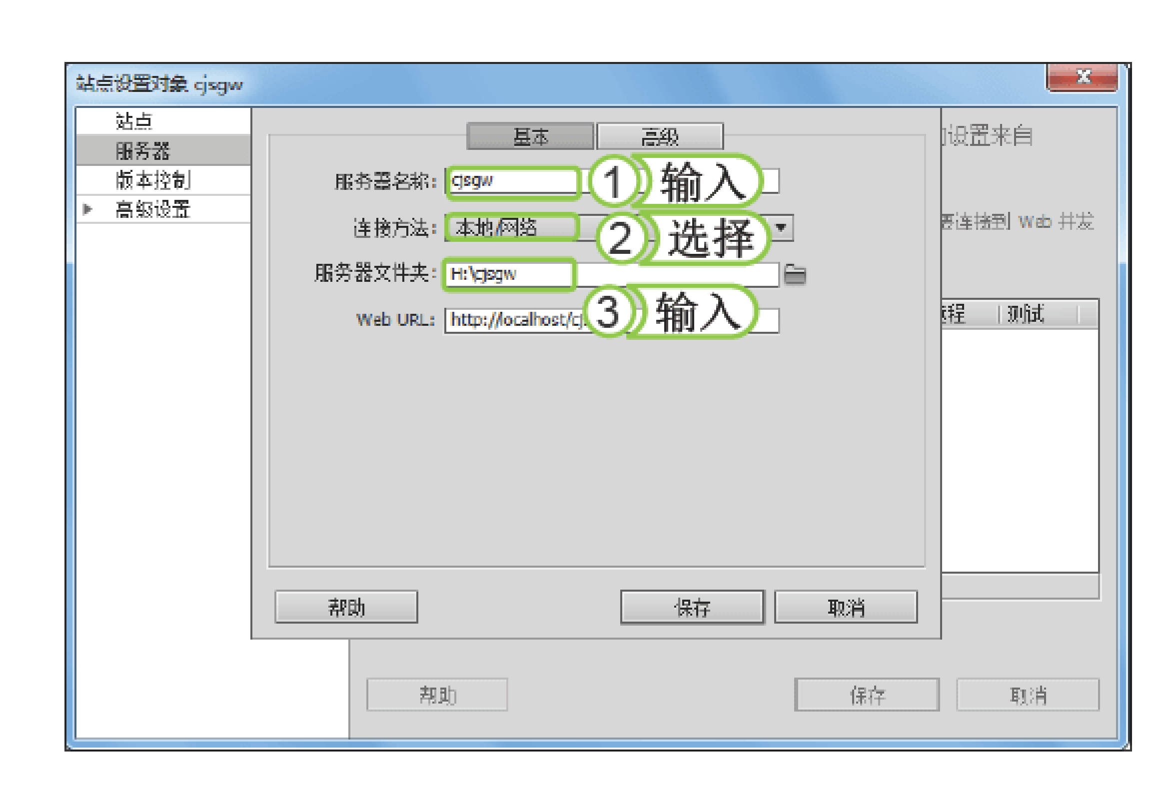


STEP 07：添加测试服务器

1. 选择“服务器”选项卡。
2. 在右侧窗格的列表框左下角单击按钮。

提个醒

在该对话框中选择“高级设置”选项卡，选择“本地信息”选项，还可设置默认的图像文件夹和链接的方式等，但一般情况下，保持默认设置即可。



STEP 08：配置测试服务器

1. 在“服务器名称”文本框中输入服务器名称“cjsgw”。
2. 在“连接方法”下拉列表框中选择“本地/网络”选项。
3. 在“服务器文件夹”文本框中输入虚拟目录所在文件夹的路径，其余保持默认设置。

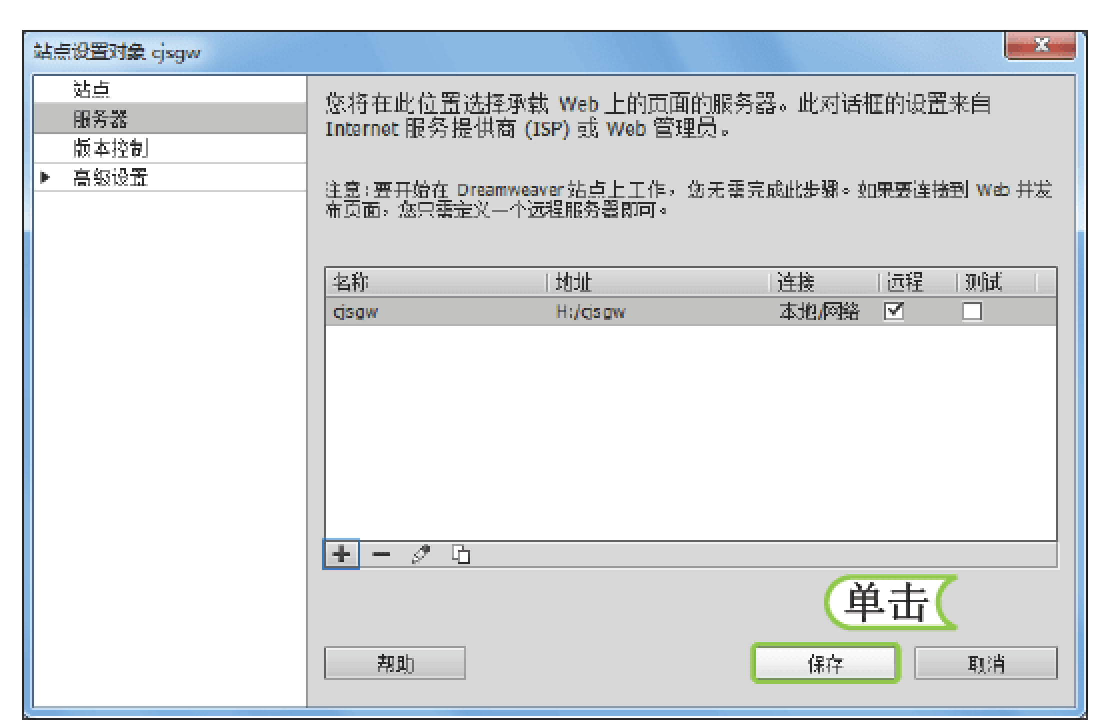
STEP 09： 配置测试服务器高级属性

1. 选择“高级”选项卡。
2. 在“服务器模型”下拉列表框中选择开发网站所使用的语言“ASP VBScript”。
3. 单击 保存 按钮，关闭对话框。



STEP 10： 完成配置

返回到“站点设置对象 cjsgw”对话框中，单击 保存 按钮，关闭对话框，完成所有配置。



> **提个醒**
> 如果要在本地进行 FTP 上传与下载测试，可以先在 IIS 中配置好 FTP 服务器，再在 Dreamweaver 中配置远程站点信息，以实现上传与下载操作。

1.3 练习 1 小时

本章主要让用户对网站和网页有个基本概念，并讲解了一些制作网站前的准备及流程，如购买服务器及申请网站空间，也对动态网站的开发环境配置及安装 IIS 进行了详细的讲解，为以后制作网站做了一个很好的铺垫。为了让用户能更好地掌握所讲知识，下面就以“建设网站前的准备工作”和“创建并配置 sgw1 站点”为例进行练习，从而进一步熟练制作网站前的所有准备操作。

1. 建设网站前的准备工作

本例将为制作网站做好准备工作，其主要包括申请域名 sg5123.com 和购买虚拟主机空间等。其方法为：首先通过浏览器进行购买虚拟服务器的网站，在打开的网站中注册成为会员，再查询国际英文域名 sg5123.com，如果该域名未被注册，则申请注册，如果已注册，则尝试其他域名进行注册，最后选择虚拟主机并查看其具体配置、价格等，进行综合考虑后，申请适合的虚拟主机，再付费完成域名的注册和虚拟主机的购买。完成后，可通过浏览器访问域名，查看虚拟主机是否开通。

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 建设网站前的准备工作

2. 创建并配置 sgw1 站点

本例将为动态网站开发做好准备工作，即创建并配置站点。在创建站点前应先对站点进行规划，如网站的名称，本地站点文件夹的位置、IP 地址、默认文档等。首先在 D 盘创建本地站点文件夹“sgw5123”，启动 Internet 信息服务（IIS）管理器，在“Default Web Site”项上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，在打开对话框的“网站”选项卡“IP 地址”下拉列表框中输入“127.0.0.1”，并在“主目录”选项卡的“本地路径”文本框中输入“D:\sgw5123”。然后在“文档”选项卡中配置默认文档，并删除多余的文档。最后启动 Dreamweaver CS6，配置本地站点及服务器，注意配置服务器时，“Web URL”文本框中应输入“http://127.0.0.1”。

光盘文件 实例演示 \ 第 1 章 \ 创建并配置 sgw1 站点

读书笔记





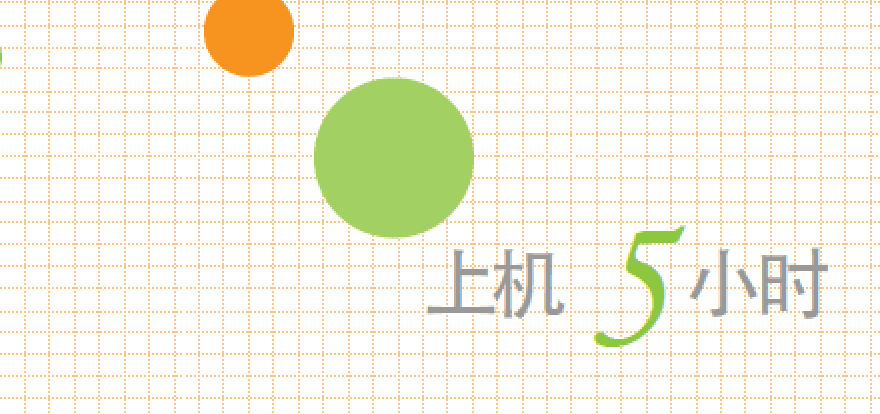


第 2 章 制作简单绚丽的网页

学习 3 小时

对使用 Dreamweaver CS6 制作网页的基础知识有了一定的了解后，即可启动 Dreamweaver CS6，熟悉其工作界面并掌握基本的操作方法，包括新建、保存、打开、关闭网页等；然后添加需要的元素来填充网页内容，如文本、图片和超级链接；根据需要还可以使用 CSS 美化网页中的内容，使网页效果更加美观。

- 网页制作的基本操作
- 添加网页元素
- 使用 CSS 美化网页



2.1 网页制作的基本操作

了解网站和网页的基本知识后，还需要了解制作网页的软件 Dreamweaver CS6，并掌握一些制作网页的基本操作，如打开、关闭、保存以及网页的页面属性设置等。下面将对 Dreamweaver CS6 的界面、创建并保存网页、打开并关闭网页文档以及页面属性设置的方法进行介绍。

学习 1 小时

- 了解 Dreamweaver CS6 的操作界面。
- 掌握打开并关闭网页的操作方法。
- 掌握创建并保存网页文档的操作方法。
- 掌握设置页面属性的操作方法。

2.1.1 认识 Dreamweaver CS6 的操作界面

在启动 Dreamweaver CS6 后，展示在用户面前的是网页设计的主界面，该界面主要包括标题栏、菜单栏、文档编辑窗口、欢迎屏幕、浮动面板和“属性”面板。



下面将分别介绍各组成部分的作用。

- 标题栏：在“设计器”下拉列表框中可选择窗口显示模式，默认为“设计器”，而最右侧的窗口控制按钮可对窗口进行最小化、最大化 / 恢复和关闭操作。
- 菜单栏：菜单栏中集合了几乎所有 Dreamweaver 操作的命令，通过各项命令，可以完成窗口设置及网页制作的各种操作。

- **文档编辑窗口：**是 Dreamweaver 的主要部分，当打开网页文档进行编辑时，在文档编辑窗口中显示编辑的文档内容。
- **欢迎屏幕：**启动 Dreamweaver 时会在文档编辑窗口前方显示欢迎屏幕，通过该屏幕用户可快速打开最近打开过的文档，也可快速创建各种类型的文档。
- **浮动面板：**浮动面板是停靠在编辑窗口右侧的各种设置和快捷操作的集合，用户可自定义某些功能是否在浮动面板中显示。
- **“属性”面板：**“属性”面板位于 Dreamweaver CS6 窗口底部，在编辑网页文档时，主要用于设置和查看所选对象的各种属性。不同网页对象，其“属性”面板的参数设置项目也不同，如下图所示为文本“属性”面板。

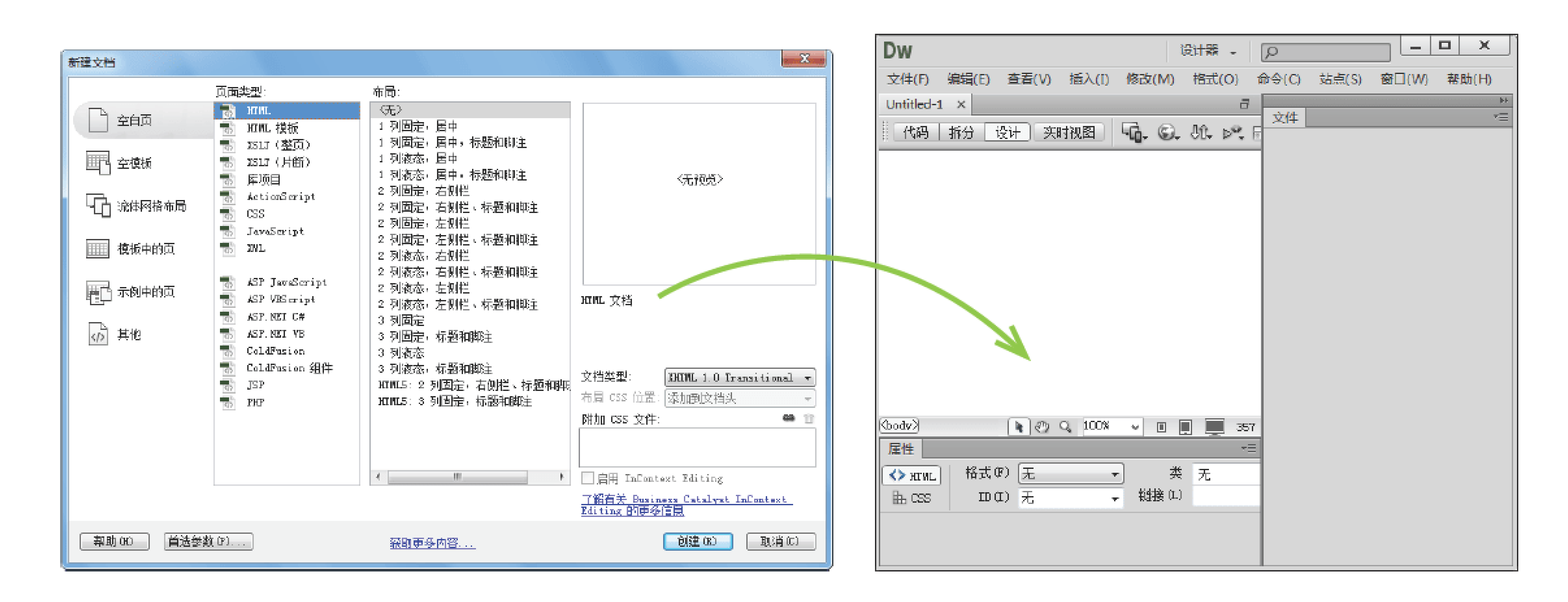


2.1.2 创建并保存网页文档

在 Dreamweaver CS6 中可以创建空白网页文档，也可以通过 Dreamweaver 内置的模板文档创建具有一定内容及样式的网页文档，对创建的网页进行编辑后，还可将其进行保存，以避免数据丢失。下面将分别介绍创建和保存网页文档的操作方法。

1. 创建网页文档

创建网页文档的方法比较简单，和一般软件一样都可通过启动 Dreamweaver CS6 软件后，选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框，选择“空白页”选项卡，在“页面类型”列表框和“布局”列表框中选择合适的类型，单击 创建(R) 按钮，即可创建一个新的空白网页文档，也可直接单击欢迎屏幕中“新建”栏的选项快速新建文件。



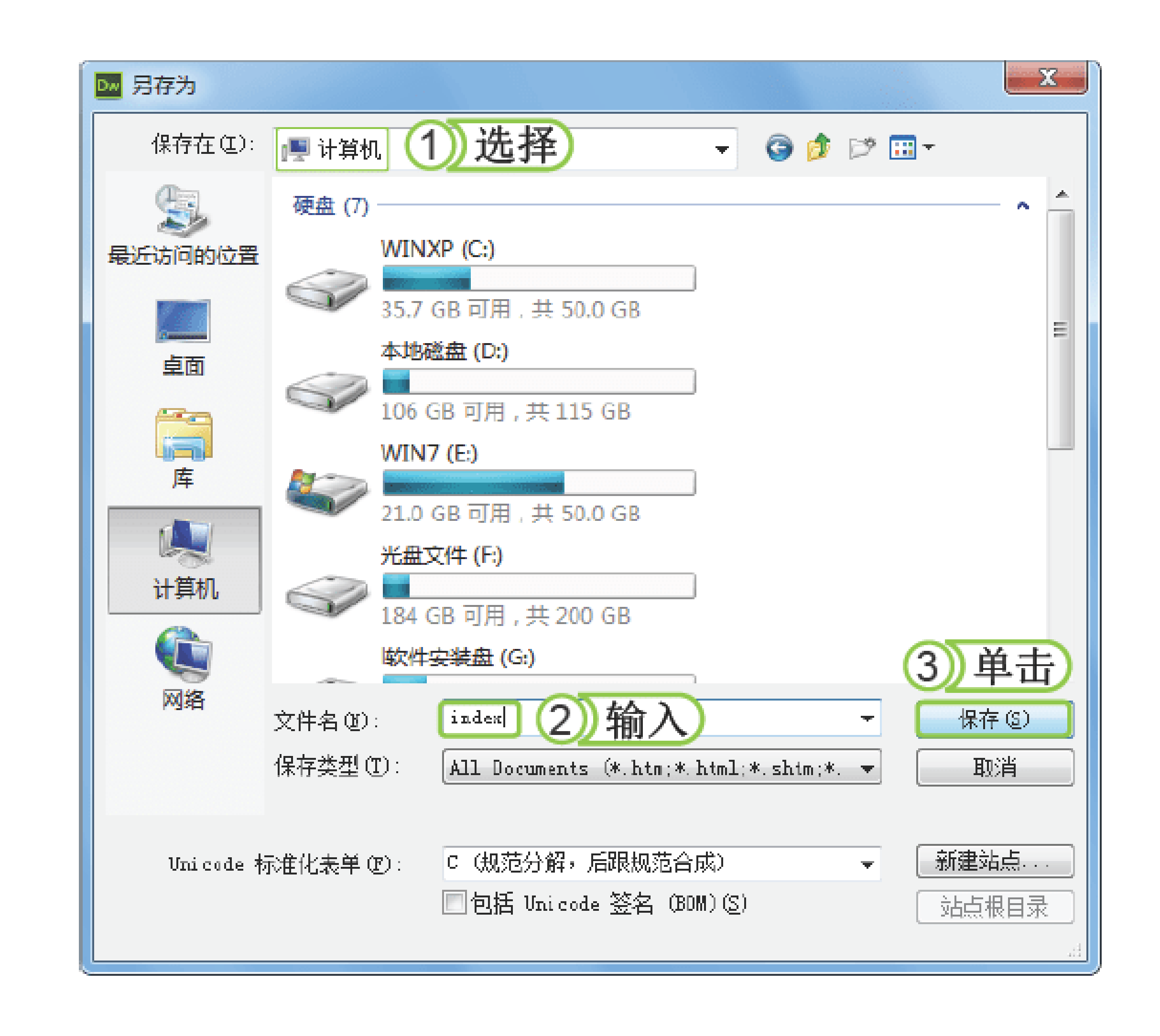
经验一箩筐——快速创建网页文档

启动 Dreamweaver CS6 后，直接按 Ctrl+N 组合键，便可快速地创建空白的网页文档。

2. 保存网页文档

在 Dreamweaver 中对文档进行编辑后，需对文档进行保存。其方法为：选择【文件】/【保存】

命令，打开“另存为”对话框，在“保存在”下拉列表框中选择保存位置，在“文件名”下拉列表框中输入文件名，再单击 保存(S) 按钮即可对网页进行保存。



经验一箩筐——快速保存网页

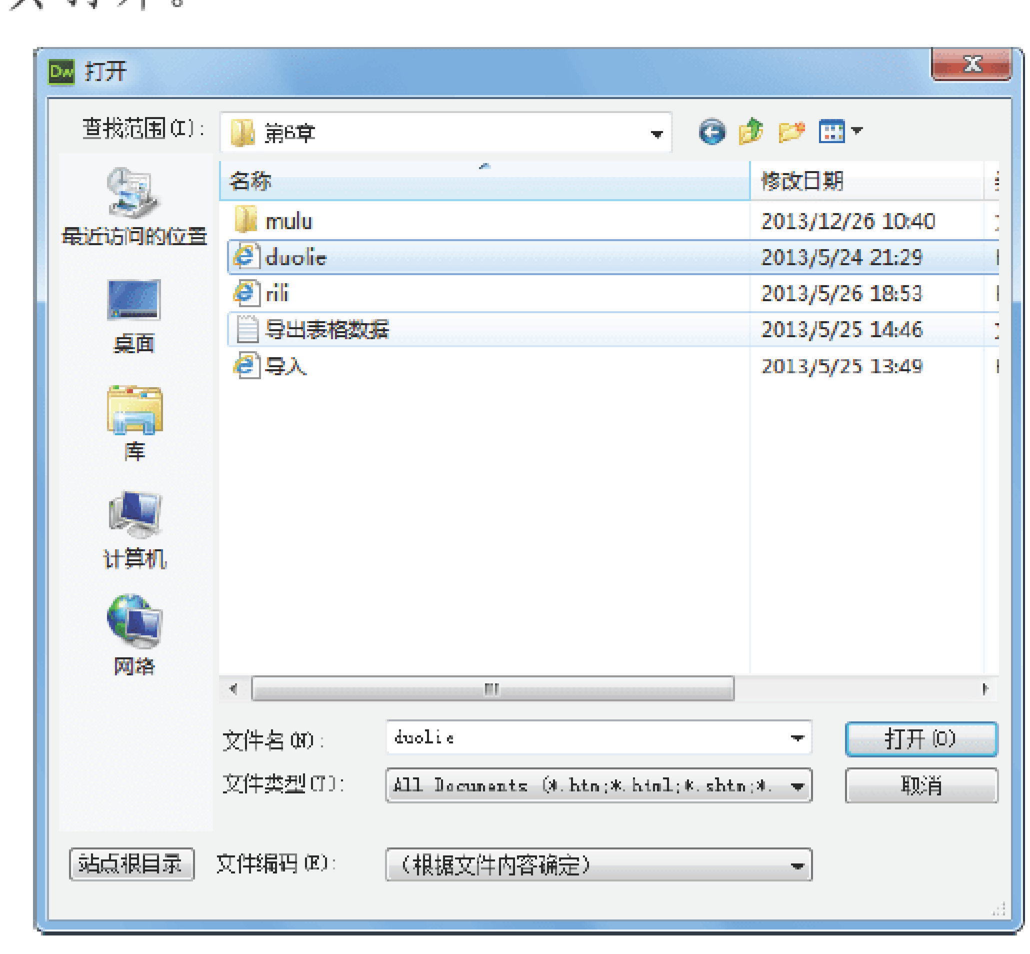
首次保存文档后，在编辑网页过程中可随时按 Ctrl+S 组合键进行网页的保存，以免因停电、误操作等原因造成一些不必要的损失。

2.1.3　打开并关闭网页文档

当需要对电脑中的网页文档进行查看和编辑时，可以在 Dreamweaver CS6 窗口中打开。待编辑并保存后，将其关闭。下面将分别介绍打开和关闭网页文档的操作方法。

- **打开网页文档**：如果是经常打开的文档，可在欢迎屏幕的“打开最近的项目”栏中单击需要打开的网页文档将其打开；如果是没有打开或很久没有打开过的文档则可通过选择【文件】/【打开】命令或按 Ctrl+O 组合键，打开“打开”对话框，在该对话框中找到并选中需要打开的网页文档，单击 打开(O) 按钮，将其打开。





- **关闭网页文档**：单击菜单栏下方网页文档名称右侧的 × 按钮，便可关闭当前正在编辑的网页文档。

2.1.4　设置页面属性

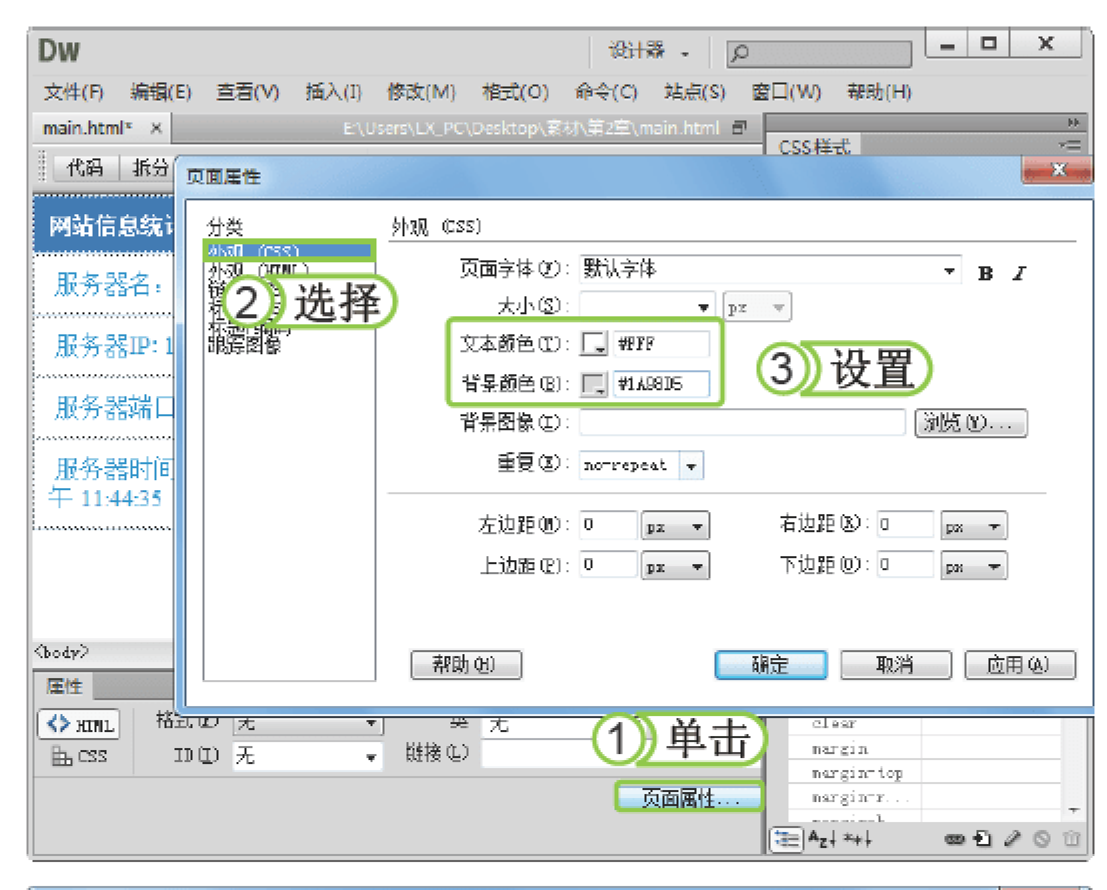
对网页页面进行页面属性设置是比较重要的，页面属性设置包括外观、链接、标题、标题/编码等。在 Dreamweaver CS6 中可通过两种方法设置页面对象，一种是使用 CSS（即在对话框中选择 CSS 外观则会自动产生 CSS 属性设置代码）；另一种是使用 HTML 代码实现，不管是使用哪种方法，最终效果相同。在实际设置过程中，应优先使用 CSS 方式实现，以便能应用到其他网页，以统一整个网站的外观。

下面以设置“main.html”网页的页面属性为例，对网页的整个外观进行设置，如链接、页面字体、背景颜色、边距、标题等。其具体操作如下：

光盘文件
素材\第2章\main.html
效果\第2章\main.html
实例演示\第2章\设置页面属性

STEP 01：设置外观

1. 打开“main.html”网页，按F8键，打开“属性”面板，单击 页面属性... 按钮，打开“页面属性”对话框。
2. 在打开对话框中的“分类”列表框中选择“外观（CSS）”选项。
3. 在右侧窗格中分别将“文本颜色”和“背景颜色”设置为“#FFF”和“#1A98D5”。



STEP 02：设置链接属性

1. 在“分类”列表框中选择“链接（CSS）”选项。
2. 在右侧窗格中分别将“链接颜色”、“变换图像链接”、“已访问链接”和“活动链接”设置为“#1682B6”、“#E45B43”、“#E45B43”和“#1A98D5”。
3. 在“下划线样式”下拉列表框中选择“始终无下划线”选项。





STEP 03：设置标题及编码

1. 在“分类”列表框中选择“标题/编码”选项。
2. 在右侧窗格中进行标题及编码的设置。
3. 单击 确定 按钮，完成页面属性的设置，效果如下图所示。

网站信息统计	
服务器名：127.0.0.1	脚本超时时间：-1 秒
服务器IP：127.0.0.1	本文件路径：manage\chkserver.asp
服务器端口：99	服务器操作系统：
服务器时间：2010-1-21 下午 11:44:35	IIS版本：NetBox Version 2.8 Build 4128

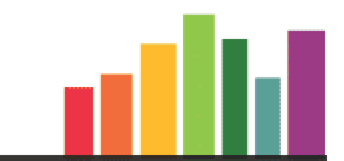
经验一箩筐——“标题/编码”选项卡

在“页面属性”对话框中，最难理解的也许就是“标题/编码”选项卡中的各参数，下面分别对这些参数的含义进行介绍。

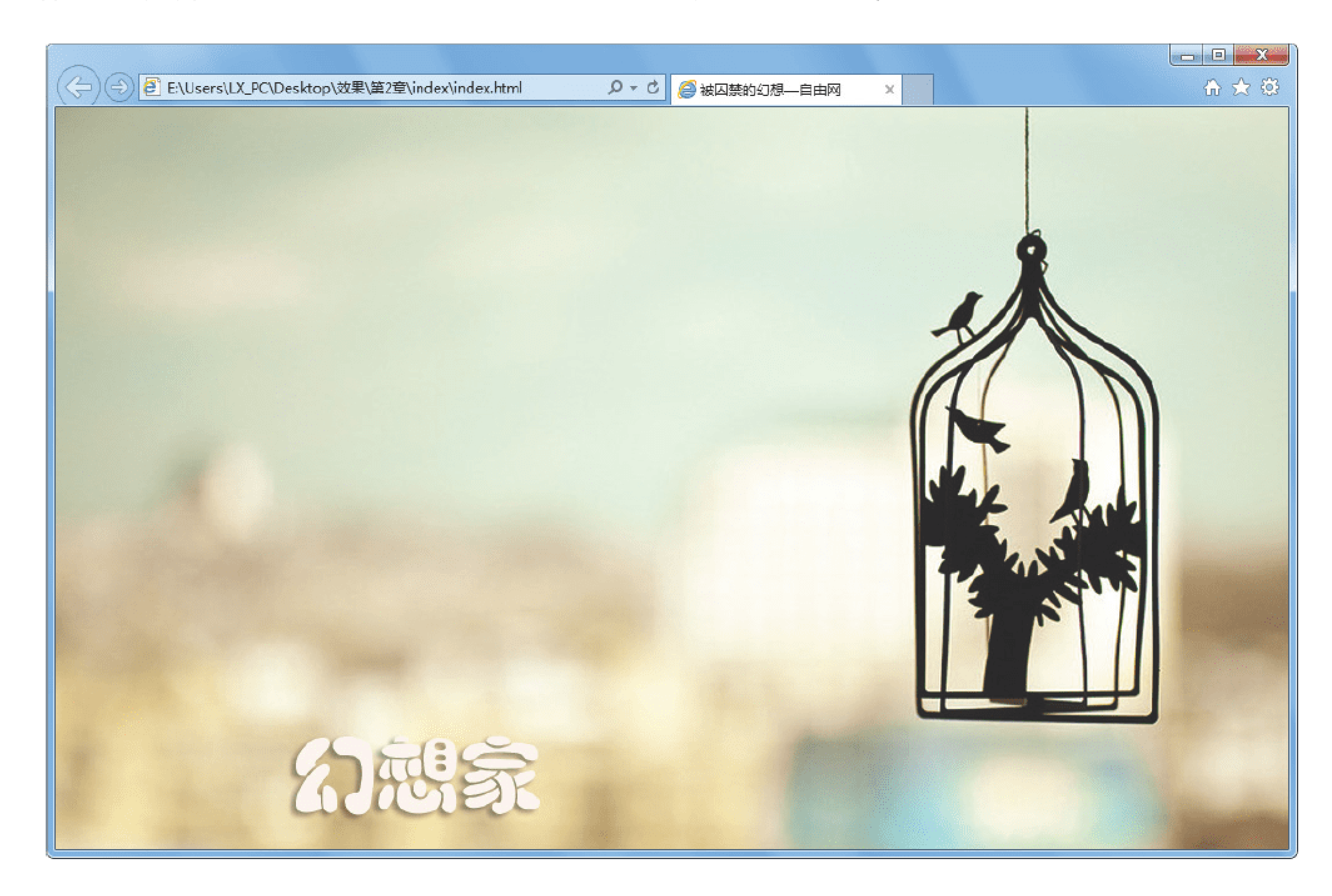
- 标题：是指浏览网页时，在地址栏后的文本框中显示的网页标题。
- 文档类型：是指编辑的网页所使用语言的版本，如 HTML 5、HTML 1.0 等。
- 编码：是指网页制作完成后，在浏览器中是使用哪种语言显示，如楷体 GB2312、UTF-8 等。
- Unicode 标准化表单：在不同浏览器中表单显示的兼容性。

上机 1 小时 创建 index.html 网页

- 进一步熟悉 Dreamweaver CS6 操作界面。
- 进一步掌握页面属性的设置方法。
- 进一步熟悉新建和保存网页的操作方法。



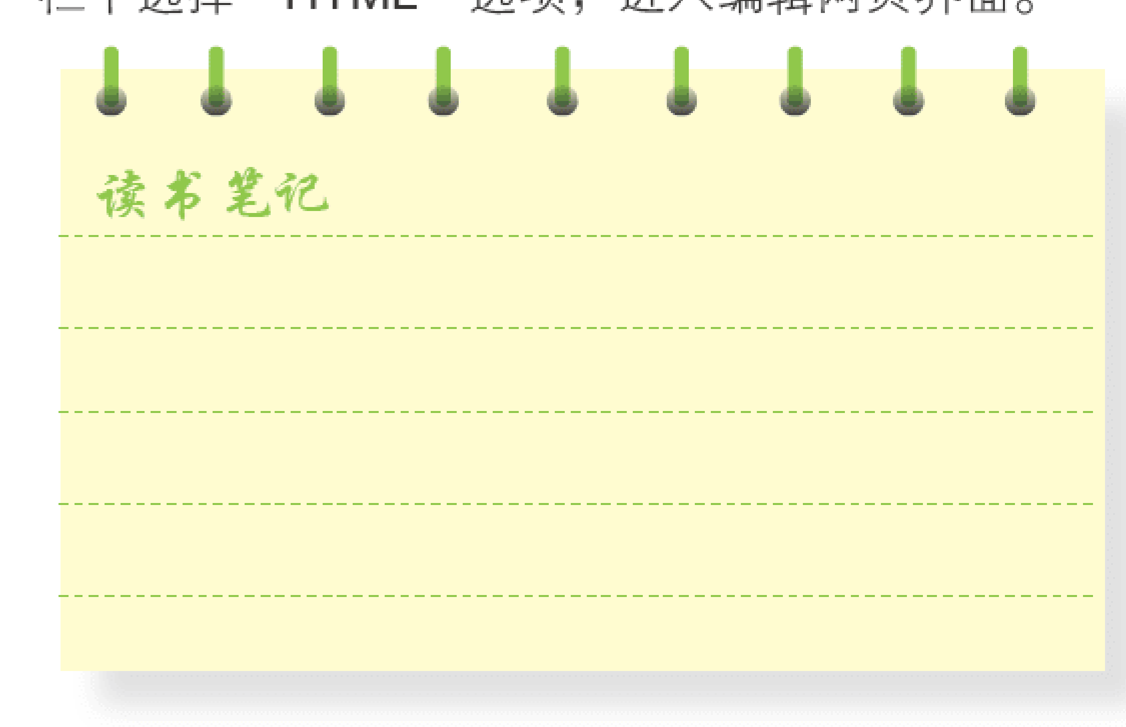
下面将使用 Dreamweaver CS6 创建一个 index.html 网页，让用户更加熟悉创建和保存网页的操作方法，并对创建的网页进行页面属性设置，其最终效果如下图所示。



光盘文件
素材 \ 第 2 章 \ 图片
效果 \ 第 2 章 \index\index.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 创建 index.html 网页

STEP 01：新建空白 HTML 网页文档

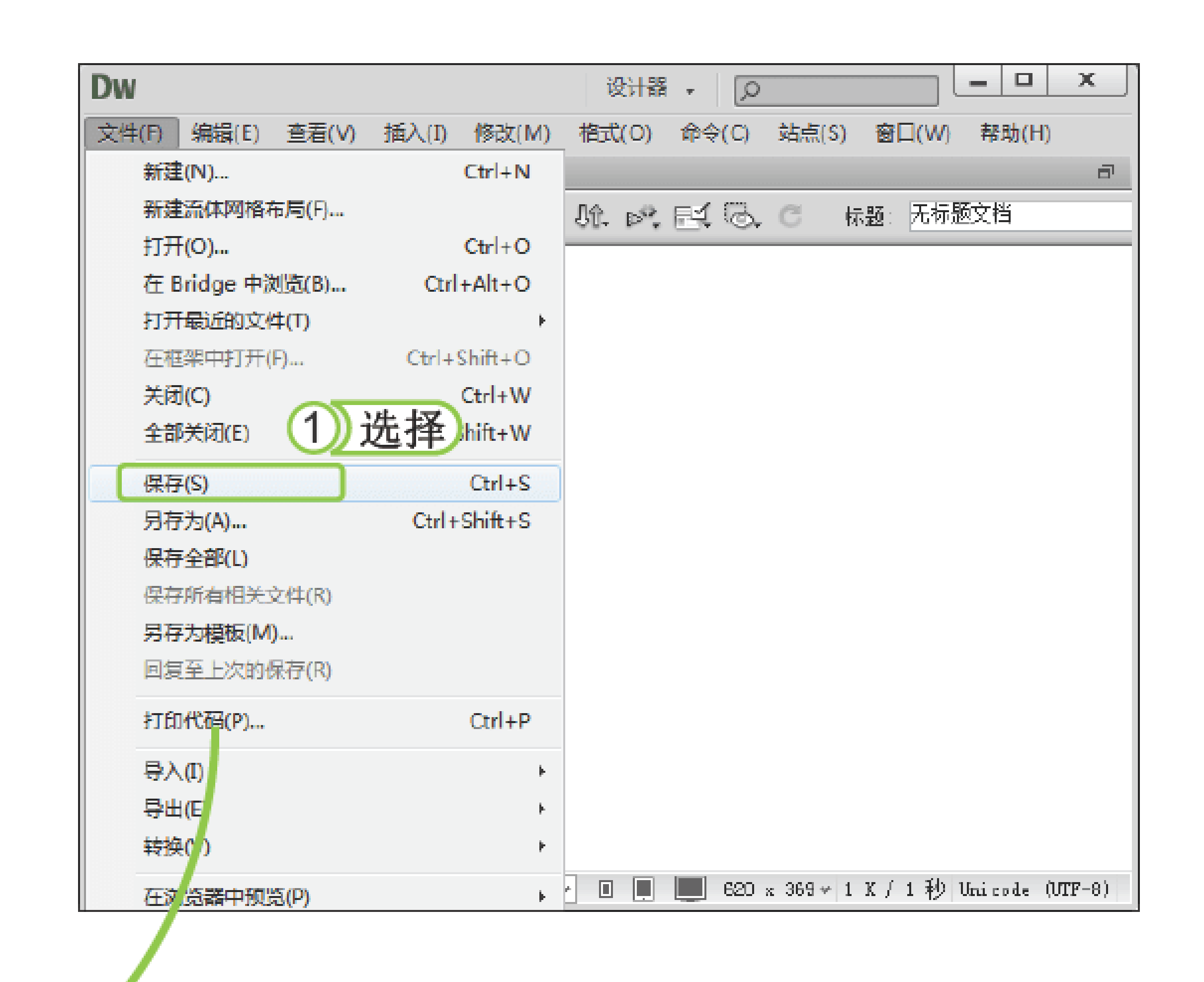
启动 Dreamweaver CS6，在欢迎屏幕的“新建”栏中选择“HTML”选项，进入编辑网页界面。

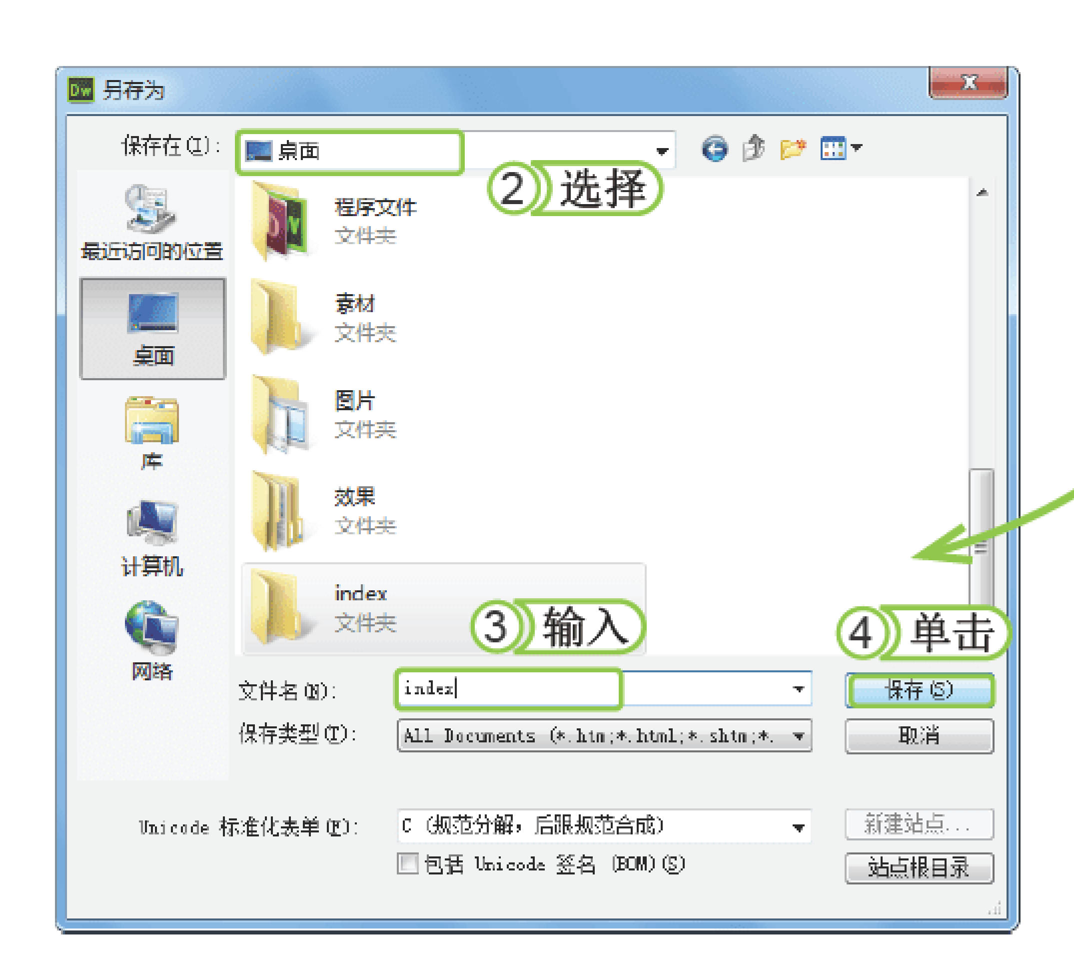




STEP 02：保存网页文档

1. 选择【文件】/【保存】命令，打开“另存为”对话框。
2. 在打开的对话框中选择保存路径，这里选择“桌面”选项。
3. 在“文件名”文本框中输入文件名称“index”，其余保持默认设置。
4. 单击保存(S)按钮，完成保存设置。



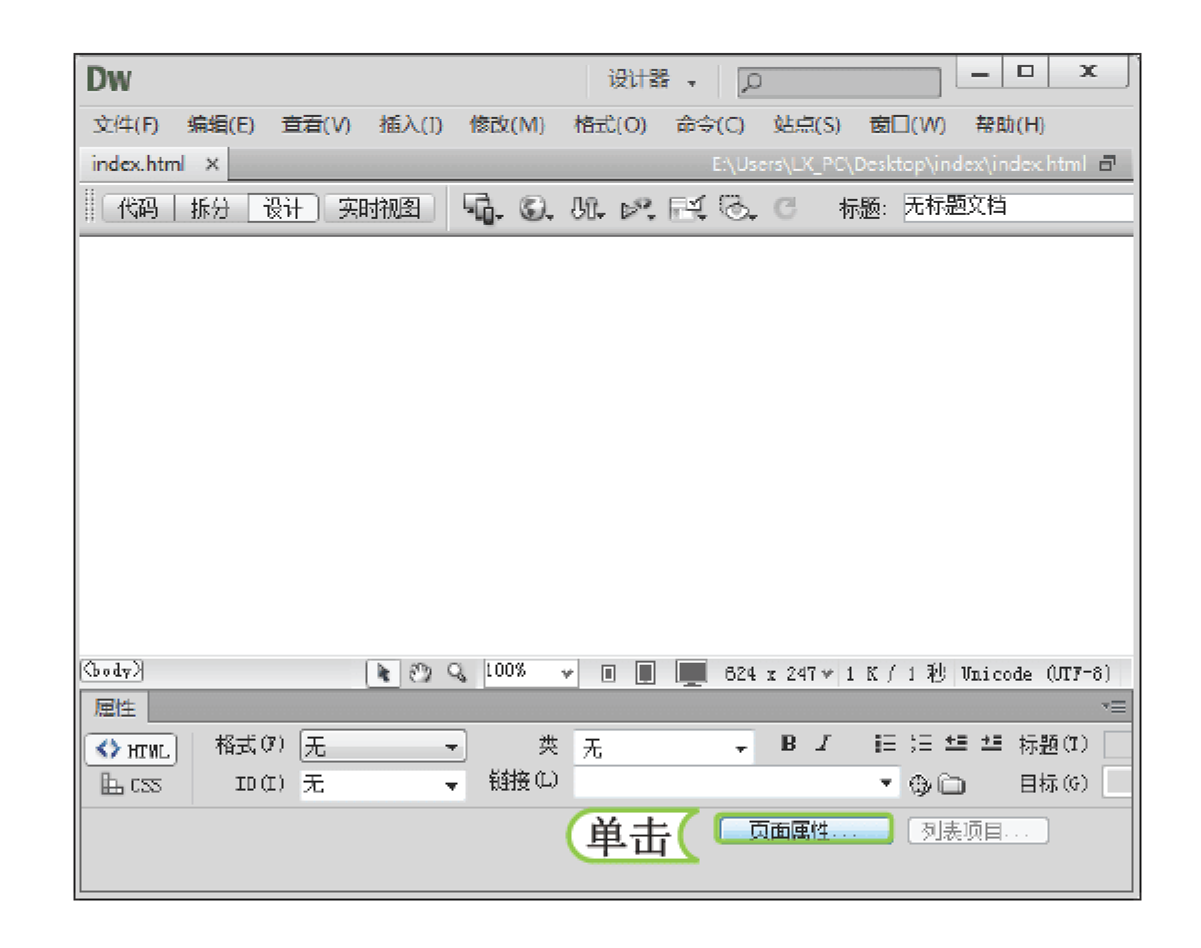


提个醒

在保存网页时，网页文档及其所链接的外部资源的路径是非常重要的，如果链接路径不正确，则会导致网页显示不正常，此时可打开源文件，将其源文件复制到网页所链接的路径下即可。

STEP 03：设置页面属性

在属性面板中，单击页面属性...按钮，打开“页面属性”对话框。



提个醒

如果在编辑窗口中，“属性”面板没有打开，可通过选择【窗口】/【属性】命令，将其打开。依此类推，其他面板也可通过“窗口”菜单进行打开。



STEP 04：设置外观效果

1. 在打开对话框的“分类”列表框中选择“外观（CSS）”选项。
2. 将“页面字体”设置为“Georgia, Times New Roman, Times, serif”。
3. 分别将“大小”和“文本颜色”设置为“12”和“#333”。
4. 在“背景图像”文本框后单击浏览(B)...按钮。

STEP 05：设置背景图像

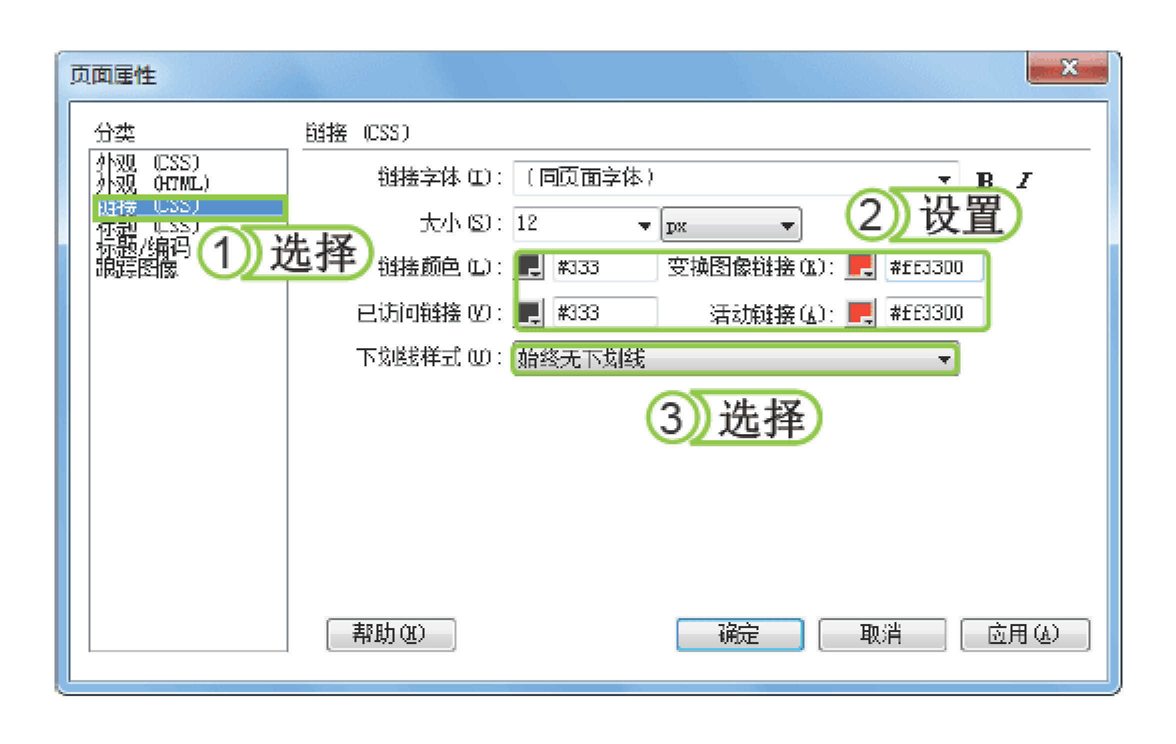
1. 在打开对话框的“查找范围”下拉列表框中选择图像存放的路径。
2. 在路径位置下选择需要设置的背景图像。
3. 单击 确定 按钮，返回到“页面属性”对话框中。

提个醒 用户在选择了背景图像后，便会在“选择图像源文件”对话框的“URL”文本框中显示出链接图片的路径。



STEP 06：设置链接效果

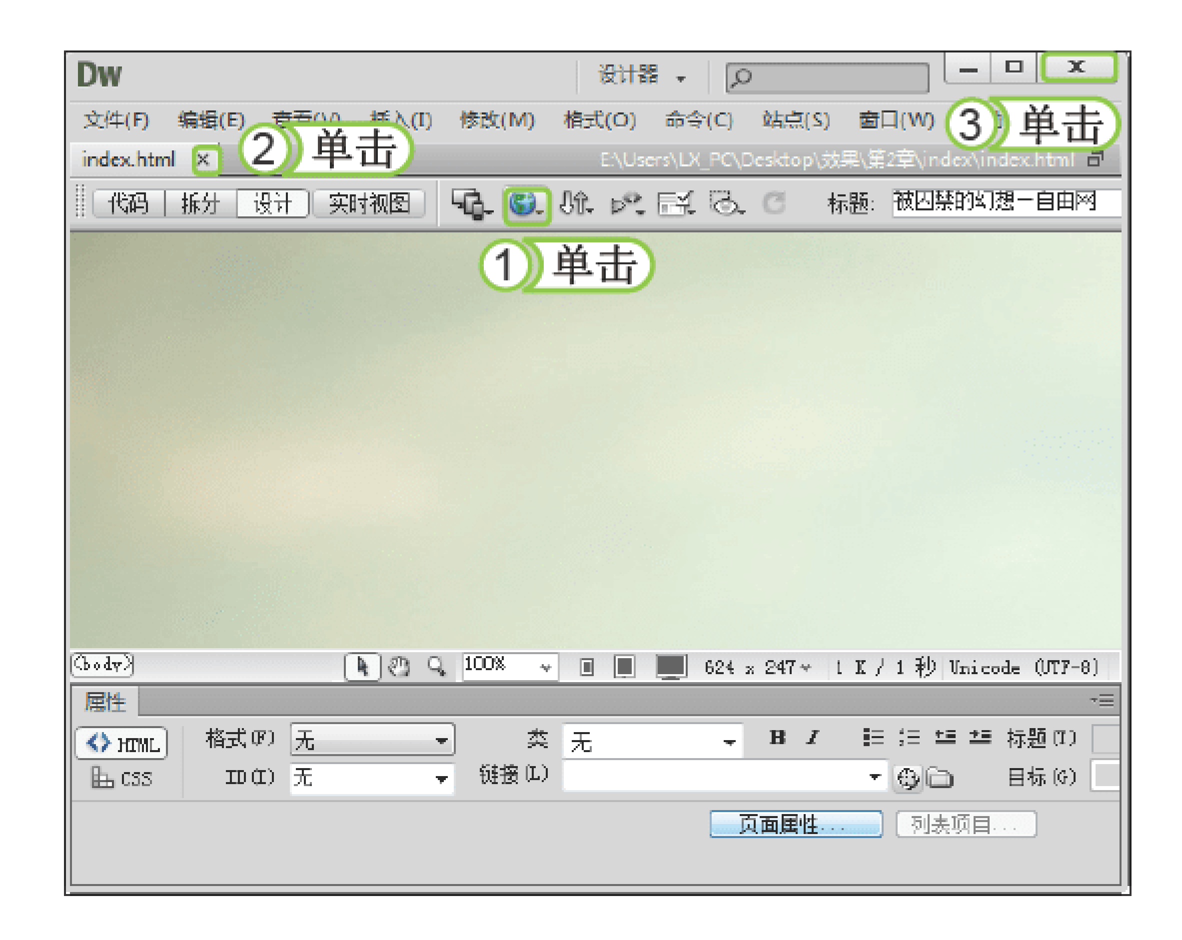
1. 在“分类”列表框中选择“链接（CSS）”选项。
2. 分别将“链接颜色”、“变换图像链接”、“已访问链接”和“活动链接”颜色设置为“#333”、“#ff3300”、“#333”和“#ff3300”。
3. 在“下划线样式”下拉列表框中选择“始终无下划线”选项。





STEP 07：设置标题

1. 在“分类”列表框中选择“标题/编码”选项。
2. 在“标题”文本框中输入标题“被囚禁的幻想—自由网”。
3. 单击 确定 按钮，完成页面属性设置。



STEP 08：预览并关闭网页文档

1. 按 Ctrl+S 组合键，将设置的操作进行保存，在窗口中单击按钮，对设置后的网页进行预览。
2. 完成预览后，单击网页文档右侧的按钮，将其关闭。
3. 在窗口右上角单击“关闭”按钮，退出 Dreamweaver CS6。

2.2 添加网页元素

一张完整的网页是由文本、图片、链接、动画等多种不同的元素组成的，因此要使网页给人以新鲜、绚丽的视觉冲击，必须在网页中添加适合该网页的各种元素。下面将讲解在网页中添加文本、图像、超级链接以及一些动态元素的作用及操作方法。

学习 1 小时

- 了解在网页中添加文本的操作方法。
- 掌握超级链接的使用。
- 掌握添加图像的操作方法。
- 掌握动态元素的插入方法。

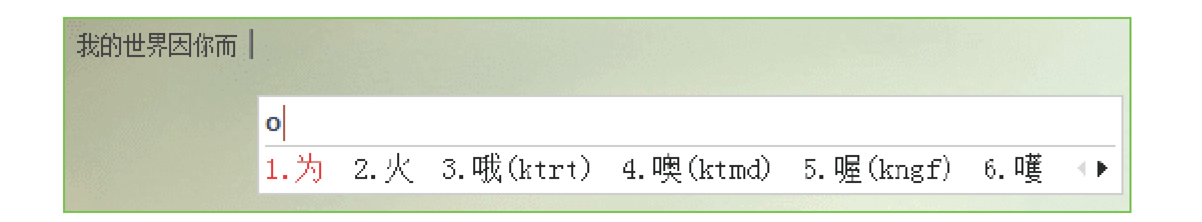
2.2.1 为网页添加文本

文本是网页中最常见、运用最广泛的网页元素之一，在网页中插入文本（一般文本、空格、水平线、日期、项目列表、编号列表、特殊符号、换行符和分段符等）与在 Word 等文字处理软件中添加文本一样方便，用户可以使用不同的方法为网页添加文本及其他相关内容。下面将分别介绍不同文本的添加方法。

1. 添加一般的文本

在 Dreamweaver 中添加普通文本的方法很简单，可以直接在页面中进行文本输入，还可以从其他文档复制和粘贴文本。下面将分别介绍其操作方法。

直接输入文本：在网页文档编辑区中，将鼠标光标定位在需添加文本的位置，切换到所需的输入法即可进行文本的输入。



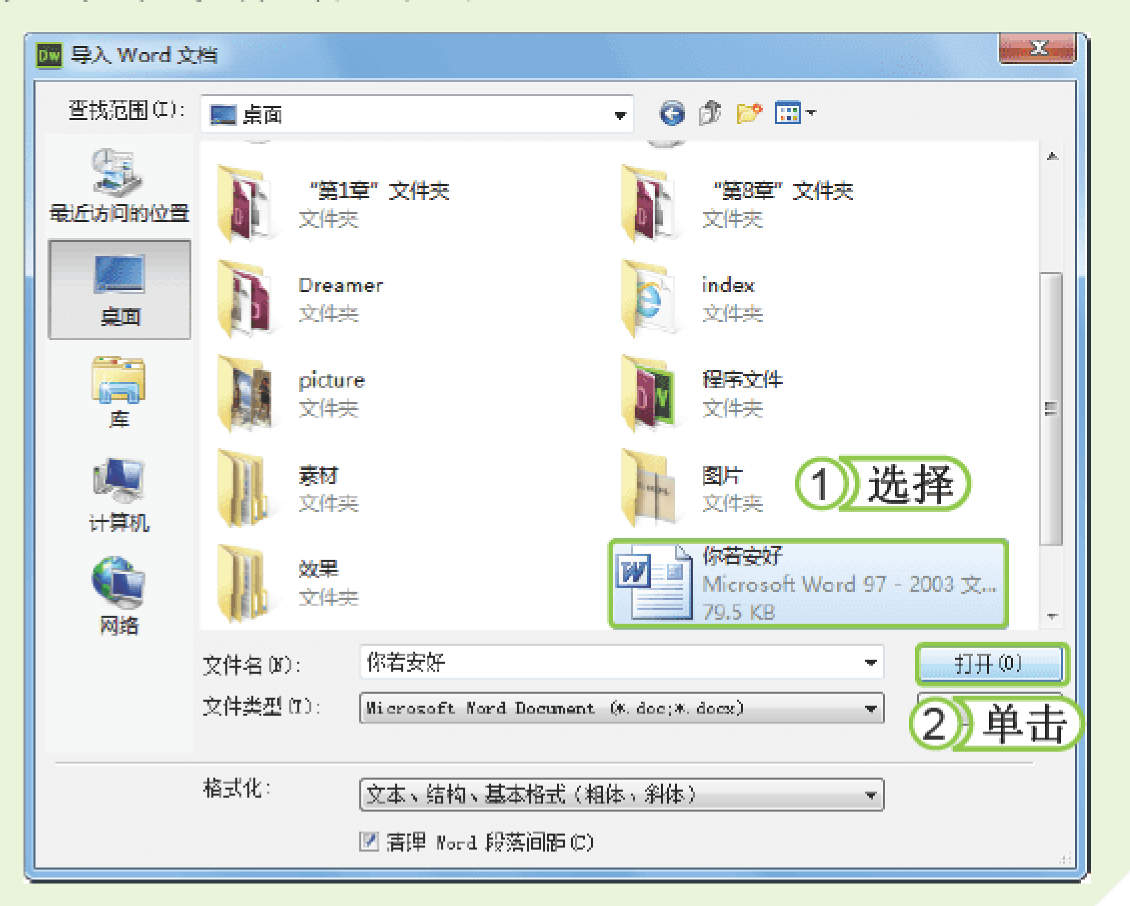
复制粘贴文本：在其他包含文本的文档中选中所需复制的文本，按 Ctrl+C 组合键，将文本插入点定位到网页文档编辑区中，按 Ctrl+V 组合键进行粘贴即可。

美好时光总是太短暂，转眼我就要离开，请你别哭泣，就算我们要分离。

问题小贴士

问：在网页文档中可以导入其他软件的文本吗？

答：就输入文本而言，Dreamweaver CS6 和其他办公软件一样，都可以将其他软件中的文本导入到网页文档中，其方法为：将插入点定位到需要导入文本的位置，选择【文件】/【导入】命令，在弹出的下拉列表中选择需要导入文件的类型，如 Excel、XML 或 Word 等。在打开的对话框中选择需要导入文件，单击按钮，便可将其导入到网页文档中。



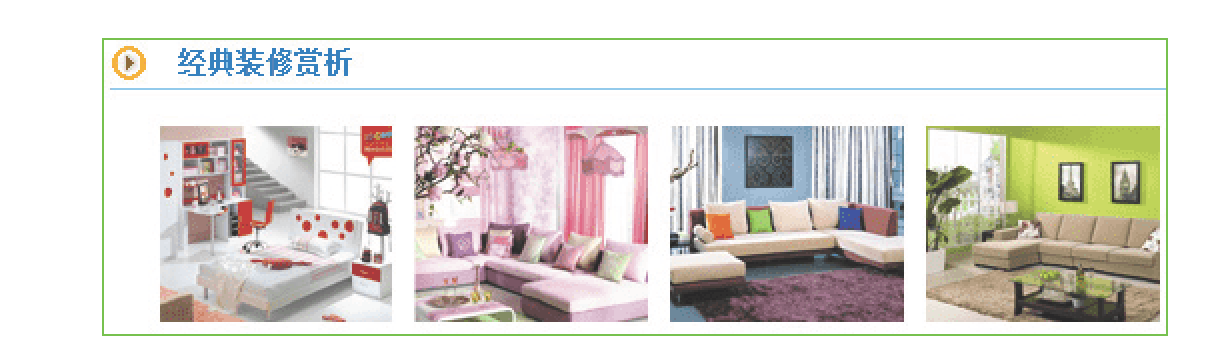
2. 添加空格

在网页制作过程中，如果要添加空格，则不能像在 Word 等文档中那样，只需按 Space 键即可，但在网页制作中，不管用户按多少次 Space 键都只会出现一个空格符，这是因为 Dreamweaver 中的文档格式都是以 HTML 的形式存在，而 HTML 文档只允许字符之间包含一个空格。下面将介绍几种在网页中添加空格的操作方法：

- 选择【窗口】/【插入】命令，打开“插入”面板，在“常用”下拉列表框中选择“文本”选项，切换到“文本”插入栏，在插入列表中选择“已编排格式”选项，然后在文档中连续按 Space 键即可。
- 选择【插入】/【HTML】/【特殊字符】/【不换行空格】命令可添加一个空格，如果需要添加多个空格，重复操作即可。
- 按 Ctrl+Shift+Space 组合键可输入一个空格，如果需要多个，重复操作即可。
- 将中文输入法切换到全角状态（通常按 Shift+Space 组合键可以进行全、半角状态切换），直接按 Space 键，需要多少个空格就按多少次 Space 键。
- 切换到代码视图，在需要输入空格的位置输入“ ”，即可代表一个空格，连续输入可输入多个空格。

3. 添加水平线

在网页中，水平线可让网页中的信息看起来更有层次感，也可对文本和其他对象进行分隔。其方法为：将鼠标光标定位到需添加水平线的位置，选择【插入】/【HTML】/【水平线】命令，即可添加水平线。

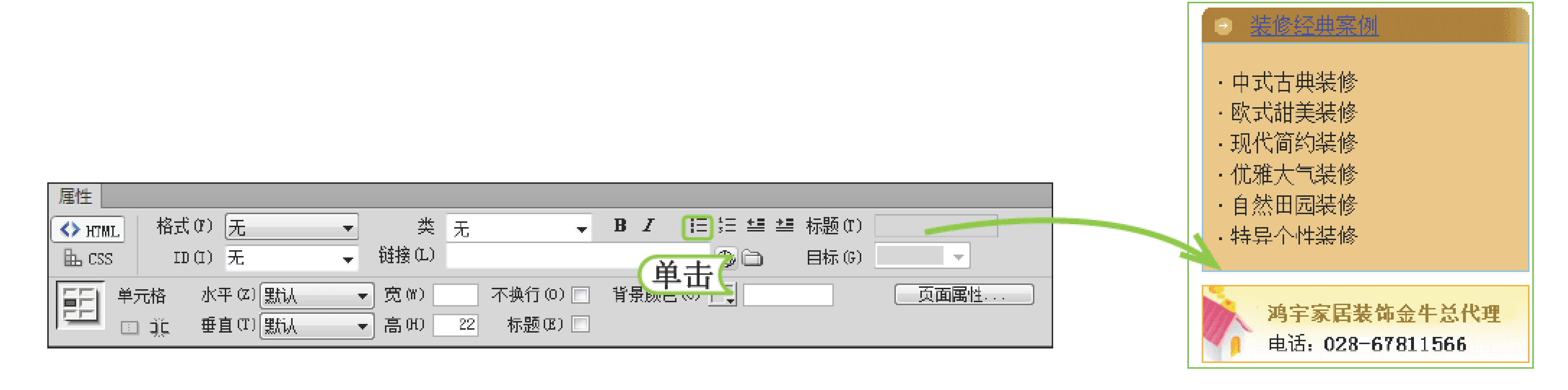


经验一箩筐——设置水平线

用户不仅可添加水平线，还可以对添加的水平线进行设置，在“属性”面板的“宽”和“高”数值框中可设置水平线的宽度和高度值；在“对齐”下拉列表框中可设置水平线的对齐方式，如“左对齐”、“居中对齐”和“右对齐”等。

4. 添加项目列表

项目列表是具有平等关系的列表，其排序是可以不分先后顺序的。在 Dreamweaver 中添加项目列表非常简单，只需要先创建好要设置为项目列表的段落文本，每个项目项为一个段落，在“属性”面板中单击 按钮即可。



5. 添加编号列表

编号列表是有一定先后顺序的列表，其排序是必须区分先后顺序的。在 Dreamweaver 中

要添加编号列表，只需要先创建好要设置为编号列表的段落文本，每个编号项为一个段落，然后在“属性”面板中单击按钮，或选择【格式】/【列表】/【编号列表】命令，数字前导字符将出现在鼠标光标前，在数字前导字符后输入相应的文本，按 Enter 键换行后，下一个数字前导字符将自动出现，继续输入其他列表项，完成整个列表的创建后按两次 Enter 键即可结束列表创建。

网页的组成元素

1.

网页的组成元素

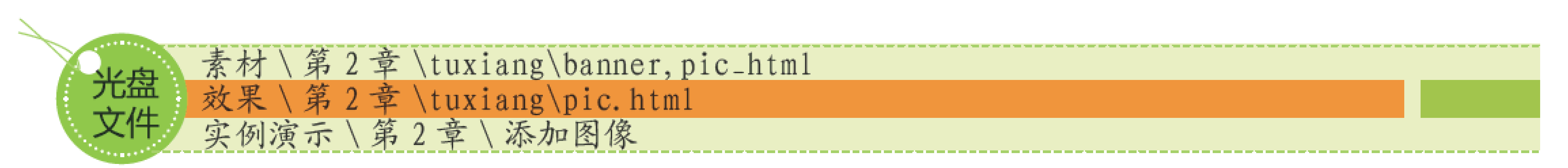
1. 文本
2. 图片
3. 超级链接
4. 动画
5. 表格
6. 表单

2.2.2 在网页中添加图像

在网页中适当添加一些图像，可以让网页更美观漂亮。在网页中可以添加扩展名为 .jpg、.gif 及 .png 格式的图像。下面介绍添加图像与设置图像属性的方法。

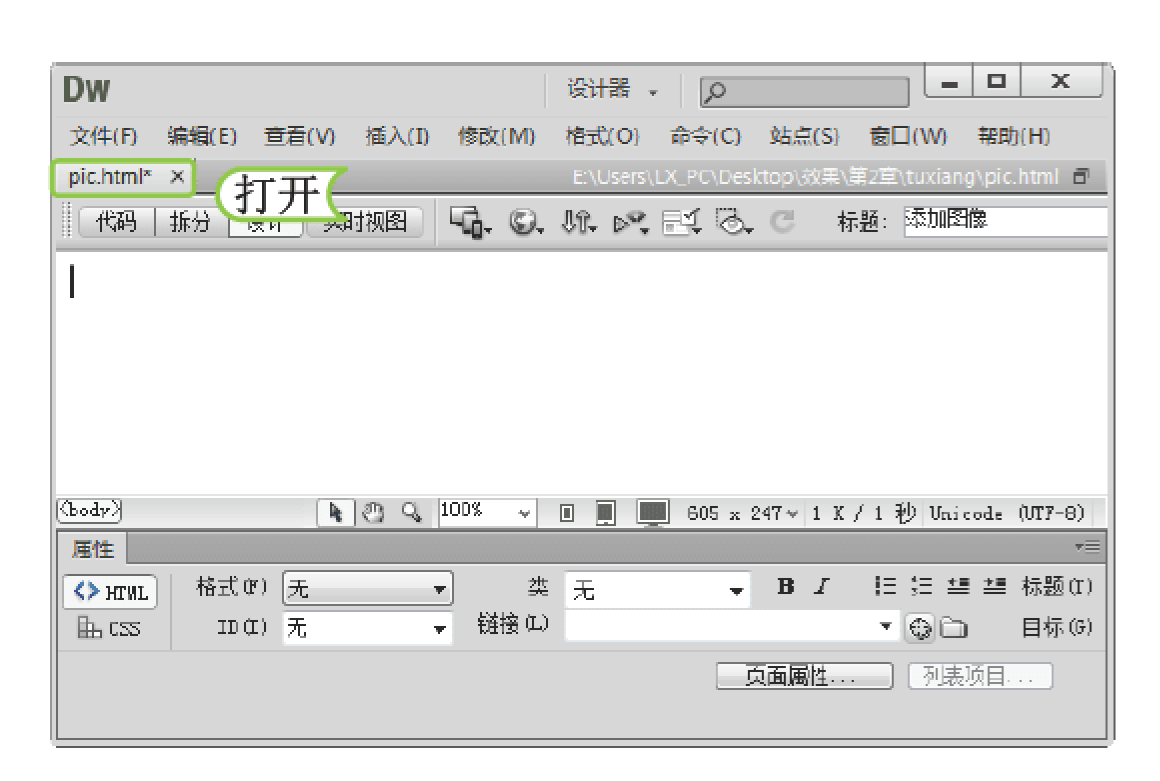
1. 添加图像

在网页中添加图像时，先使用 Photoshop 或 Fireworks 等专业处理图像软件制作好图像，然后将其保存在站点中的某个文件夹中，即可在网页中添加图像。下面以在“pic.html”网页中添加图像为例介绍其方法，其具体操作如下：



STEP 01： 打开网页

将素材图像“banner.jpg”保存在素材网页“pic.html”相同的文件夹或其下的文件夹中，并在 Dreamweaver CS6 中打开素材网页。



提个醒

在制作网页前，一般都需要将网页中要使用到的图片或其他文件放置在同一个文件夹中，避免在浏览网页时出现错误或显示不出来。

STEP 02： 选择图像源文件

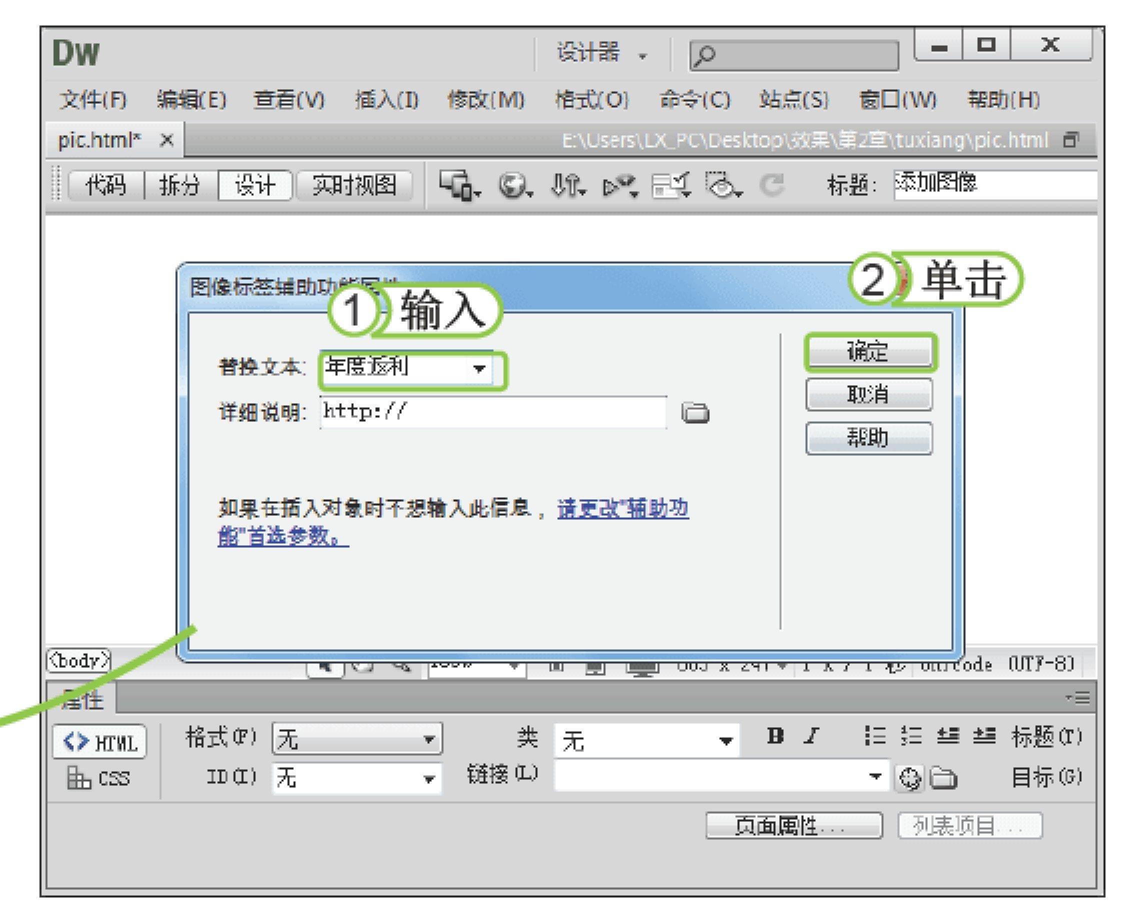
1. 选择【插入】/【图像】命令，打开“选择图像源文件”对话框。
2. 在“查找范围”下拉列表框中查找图片所放位置的路径，选择素材图像。
3. 单击 确定 按钮。



STEP 03： 设置图像标签

1. 打开“图像标签辅助功能属性”对话框，在“替换文本”对话框中输入“年度返利”。
2. 单击 确定 按钮，返回到网页制作页面中，即可查看到插入的图像。



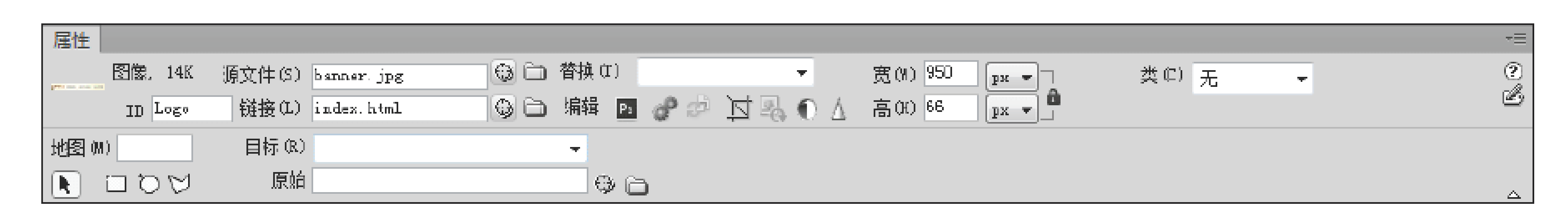


经验一箩筐——输入替换文本的作用

在“图像标签辅助功能属性”对话框的“替换文本”下拉列表框中输入插入图像的替换文本，输入后，图像在没显示的情况下则会显示输入的替换文本。

2. 设置图像属性

在网页中插入图像后，有时还需要对图像进行命名、设置图像大小、修改源文件、设置图像说明等操作，这些功能是可以通过设置图像的属性来实现的。选择图像后，在图像“属性”面板中即可进行图像属性的设置。

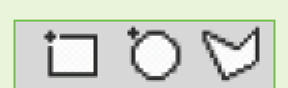


下面将分别介绍“属性”面板中部分参数的含义。

- “ID”文本框：用于为图像进行命名，以便使用脚本时对其进行控制或通过定义 CSS 样式来改变图像的显示。
- “宽”和“高”数值框：用于设置图像的大小，默认度量单位为像素。单击右侧的按钮，使其变为状态，将约束图像的宽和高的比例。当编辑窗口中的图像大小与原始图像大小不一致时，将在文本框右侧显示图标，单击该图标将恢复图像的原始大小。
- “源文件”文本框：设置图像文件的位置，如果要用新图像替换原始图像，在“源文件”文本框中重新输入要插入图像的位置或单击其后的按钮，在打开的“选择图像源文件”对话框中重新选择其他图像即可。
- “替换”下拉列表框：用于设置图像的简短描述文本。在浏览该网页时，当鼠标光标移动到图像上，或不能正常显示图像时会显示该文本。
- 按钮：用于调整图片的明暗度，单击该按钮，将打开“亮度/对比度”对话框。拖动“亮度”滑块可调整图像的明暗度，拖动“对比度”滑块可调整图像的对比度。若选中 ☑ 预览 复选框，则在调节明暗度和对比度时可直观地看到页面中图像的变化效果。
- 按钮：用于进行图像裁切。选中需裁切的图像后，单击“属性”面板中的按钮，图像将出现阴影边框，将鼠标光标移至图像边缘，当光标变为↕、⟺、⤡或⤢形状时拖动鼠标，阴影部分的面积将会增大，拖动至合适大小时释放鼠标，完成裁切范围的设置。最后再单击该按钮，阴影部分的图像即被裁剪掉。

经验一箩筐——矩形热点工具

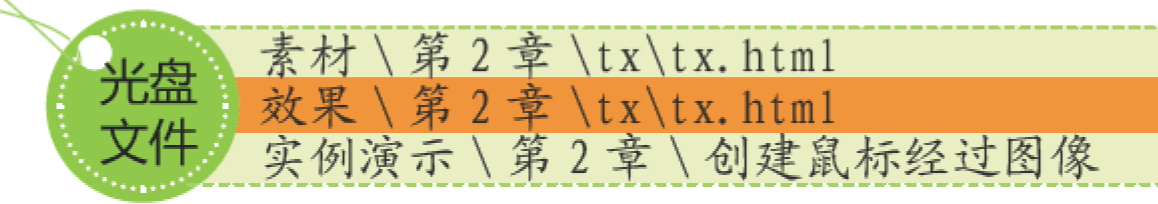
在“属性”面板上使用矩形热点工具可以绘制矩形、圆形和多边形的热点区域，在同一张图像中可添加多种热点区域，并创建独立的链接。



3. 创建鼠标经过图像

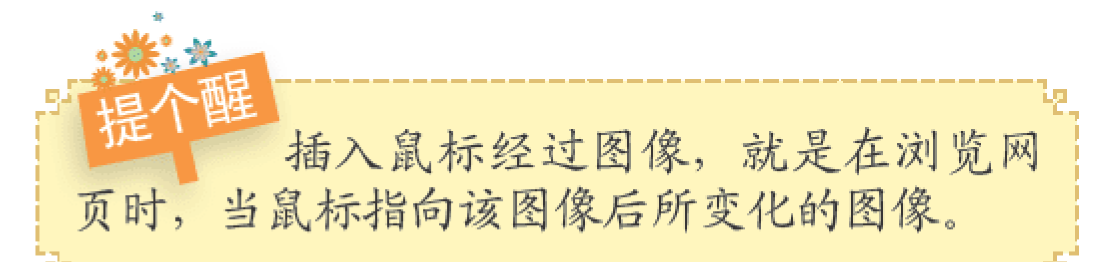
将鼠标光标移动到图像上时，会显示出另外一幅图像，将鼠标移出时，图像则恢复为原始图像的效果即为鼠标经过图像时的效果。鼠标经过图像由原始图像和鼠标经过图像组成，因此，创建鼠标经过图像时最好先准备好两张大小相同的图像。

下面将在“tx.html”网页中进行设置，当鼠标经过插入的图像时，变为另一张图像。其具体操作如下：



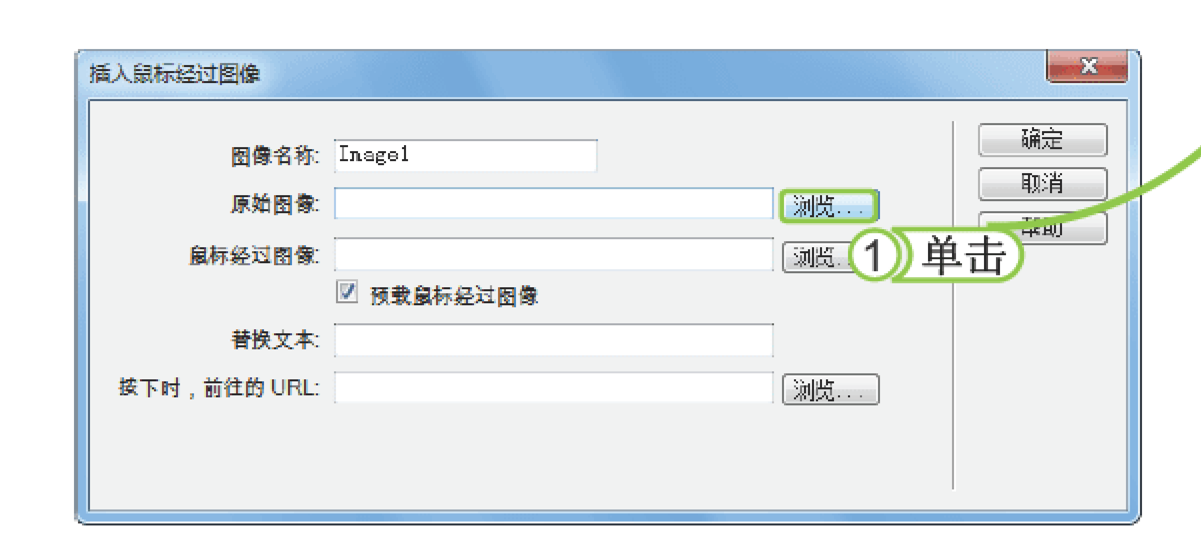
STEP 01：准备插入鼠标经过图像

在 Dreamweaver CS6 中打开“tx.html”，将鼠标光标定位到要插入鼠标经过图像的位置，选择【插入】/【图像对象】/【鼠标经过图像】命令，打开“插入鼠标经过图像”对话框。



STEP 02：选择原始图像

1. 在“原始图像”文本框后，单击 浏览... 按钮，打开“原始图像”对话框。
2. 在“查找范围”下拉列表框中选择图像存在路径位置。在下方的列表框中选择需要的图像，这里选择“1.gif”选项。
3. 单击 确定 按钮，返回“插入鼠标经过图像”对话框。



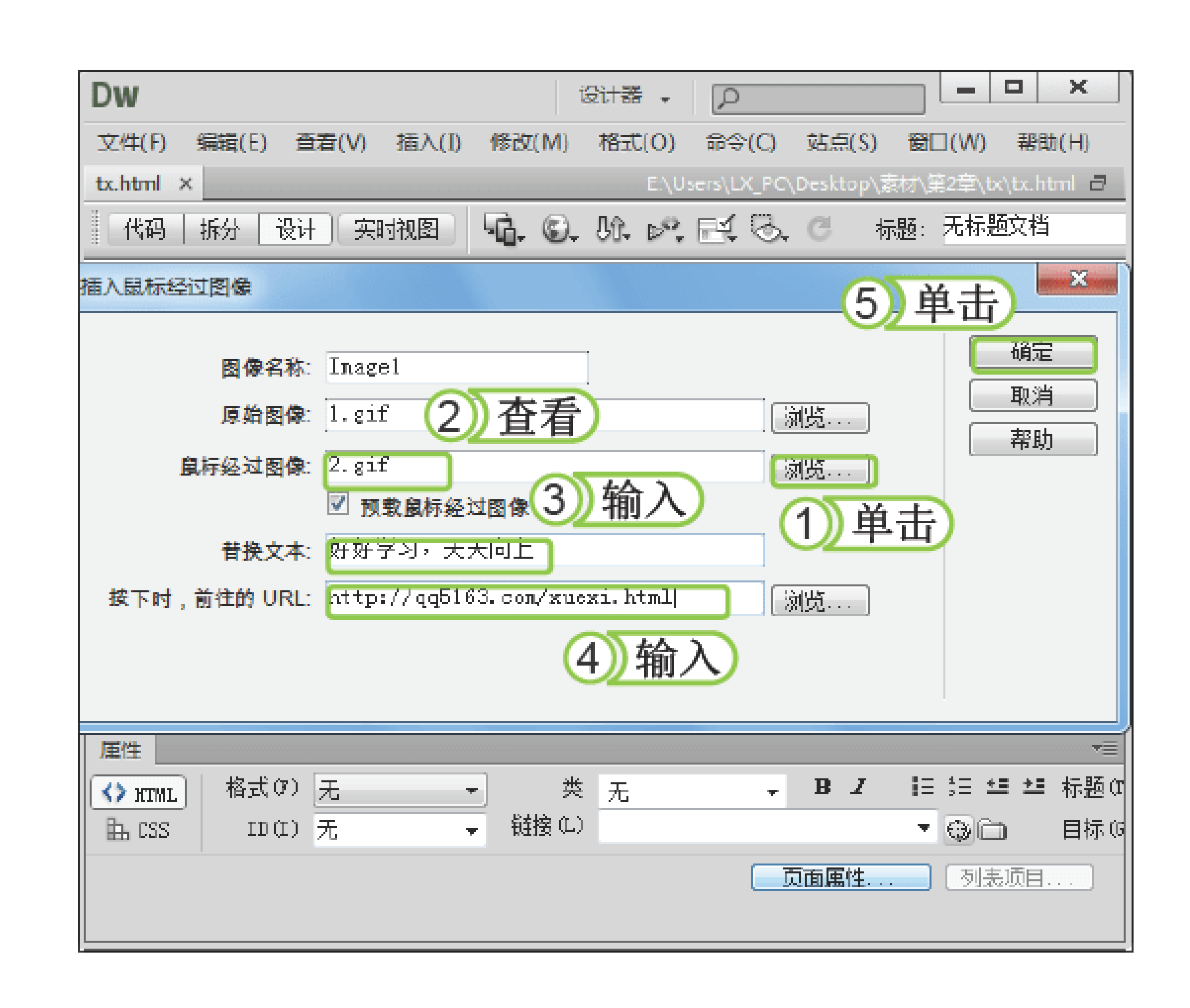


提个醒

在选择了原始图像后，将会在“原始图像”文本框中显示图像的名称，也可以说是一种相对路径。

STEP 03： 选择鼠标经过图像

1. 在“鼠标经过图像”文本框后，单击 浏览... 按钮。
2. 在打开的对话框中使用相同的方法选择“2.jpg”图像，返回“插入鼠标经过图像”对话框。
3. 在“替换文本”文本框中输入文本“好好学习，天天向上”。
4. 在“按下时，前往的 URL”文本框中输入链接网址“http://qq5163.com/xuexi.html”。
5. 单击 确定 按钮，返回到网页的工作界面。



STEP 04： 预览效果

按 F12 键，进入浏览器中预览原始效果，再将鼠标移到图像上查看设置图表经过图像的效果。





经验一箩筐——“插入鼠标经过图像”对话框中的各参数含义

在“图像名称”文本框中可输入图像的名称；在“原始图像”文本框中可以设置原始图像，即打开网页时所看到图像；在“鼠标经过图像”文本框中可设置鼠标经过图像，即鼠标光标移动到图像上时显示的图像；在“替换文本”文本框中可输入替换文本；在“按下时，前往的 URL”文本框中可输入单击图像时要打开的网页路径及名称。

2.2.3 使用超级链接

要让网站中的各个网页相互链接起来，可以创建超级链接。用户平时单击一些文本或图像时会打开新的网页，这样的文本及图像可称为超级链接。但在创建超级链接前先应了解超级链接的路径分类，以避免在设置链接时出错，从而导致网页显示出错。下面将分别介绍超级链接的主要分类。

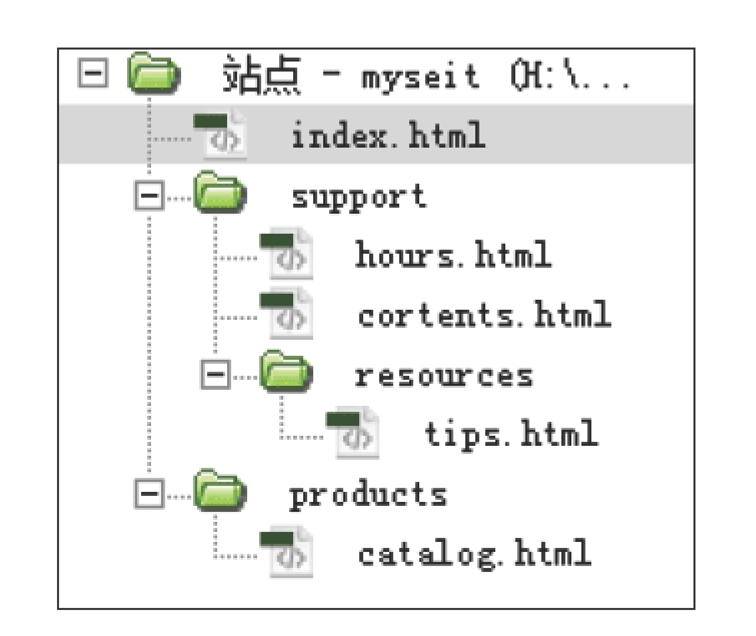
- 绝对链接：绝对链接用于创建站外的具有固定地址的链接，如在网页中创建的友情链接等。用户在创建此类链接时，需要给出目标端点（超级链接由源端点和目标端点两部分组成）的完整的 URL 地址，如 http://www.google.com。



经验一箩筐——链接组成的含义

超级链接中链接的一端称为链接的源端点（即单击的文本或图像），单击对象时跳转到的另一个网页页面则称为链接的目标端点。

文档的相对路径：文档相对路径是站点内最常用的链接形式，它是使用当前网页所在的位置作为参照物，其他网页是相对于该参照物的位置所创建的。如左图站点结构，并且在路径中有可能使用到的 /、./ 和 ../ 表示的含义不同。

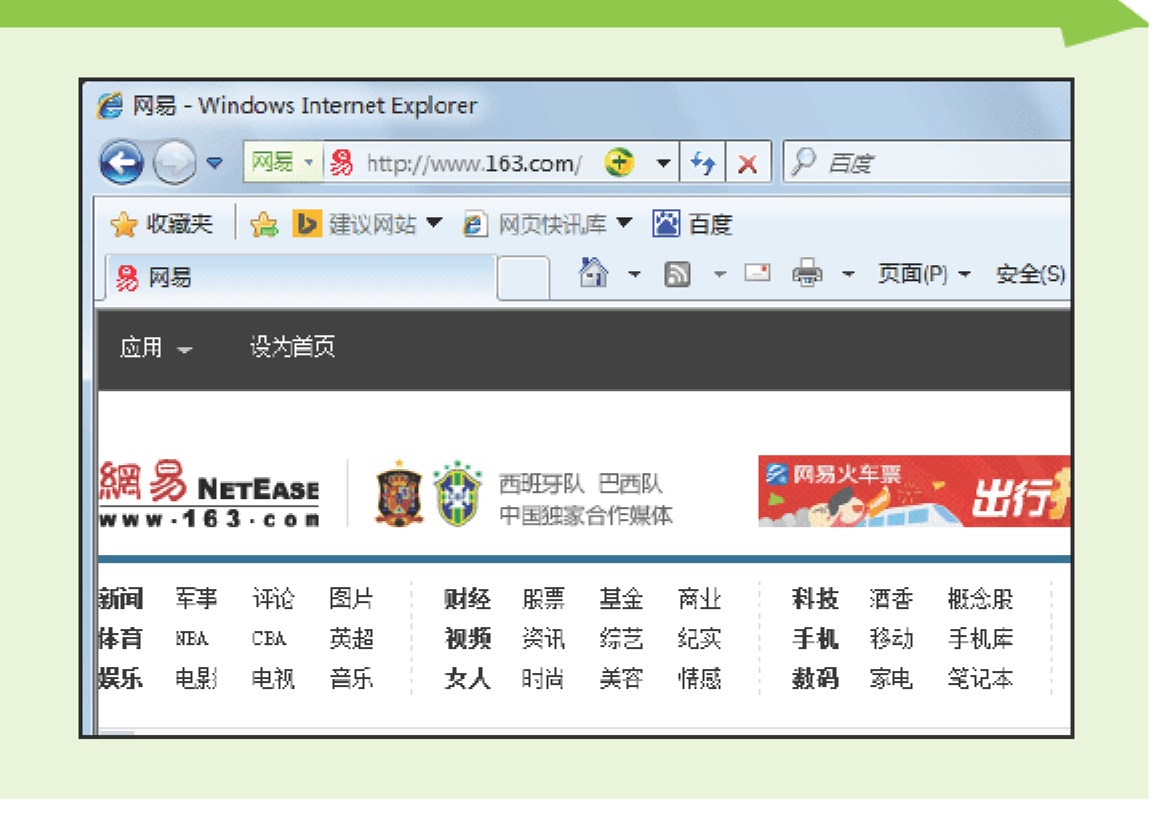


源端点	目标站点	正确链接	说明
cortents.html	hours.html	hours.html	在同一文件夹下拉链接
cortents.html	tips.html	resources/tips.html	链接子文件夹中
cortents.html	index.html	../index.html	链接到上一级文件夹中
cortents.html	catalog.html	../products/catalog.html	链接到上一级文件夹中的其他文件夹中

站点根目录的相对路径：站点根目录的相对路径也是站点内常用的一种链接形式，不过它的参照物是站点根目录。如“D:\mysite\help\help.html”，网页要链接到“D:\mysite\company\jieshao.html”网页，则应写为“\company\jieshao.html”。

经验一箩筐——链接路径的注意事项

在进行本网站以外的网页链接时，需输入完整的 URL 地址，如链接网易首页，需输入链接完整的网址“http://www.163.com/”，而不能输入“www.163.com”，如果输入“www.163.com”，系统会认为是链接站点内的“www.163.com”文件，而无法链接正确的网址。

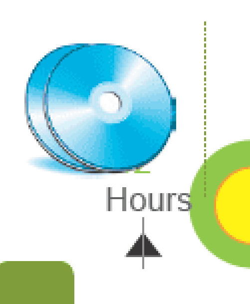


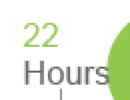
2.2.4 创建链接

一般情况下，超级链接可分为普通链接、锚链接和邮件链接等。不同的链接类型，其创建方法也不尽相同，下面将分别介绍在网页中创建常用链接的方法。

1. 创建普通链接

文本和图像都可以创建普通链接，并且都可以通过“属性”面板进行设置，下面将分别对其进行介绍。

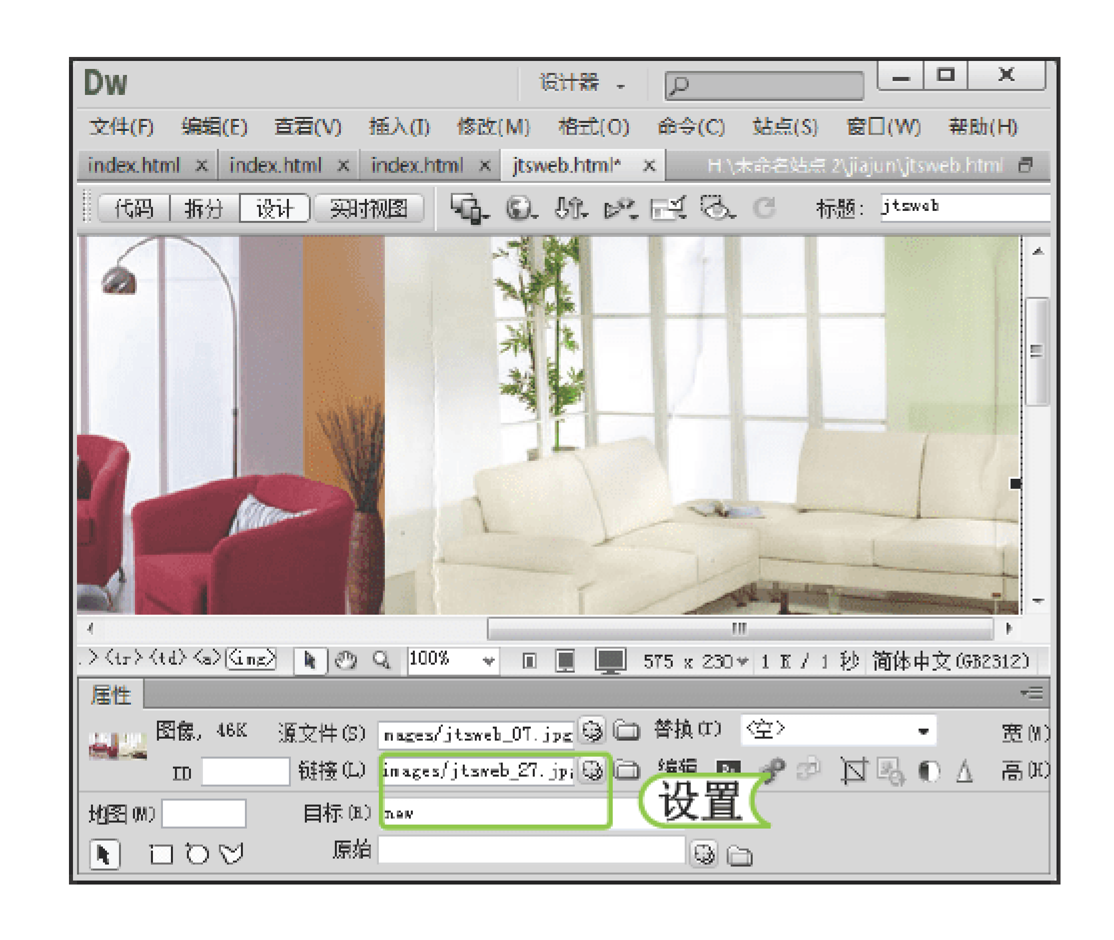





文本普通链接： 在网页编辑区中选择需要进行链接的文本，在“属性”面板的“链接”下拉列表框中输入链接路径，在“目标”下拉列表框中选择打开目标网页的方式。

图像普通链接： 在网页编辑区中选择图像后，在“属性”面板的“链接”文本框中输入链接路径，在“目标”下拉列表框中选择打开目标网页的方式。



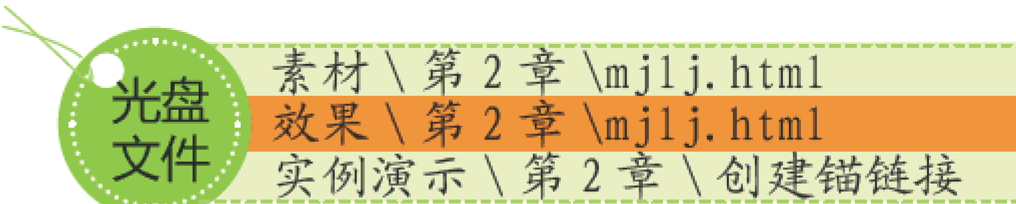


经验一箩筐——快速创建链接

在网页制作中，除了在“链接”文本框中输入链接路径，还可以直接拖动文本框后的按钮（按住鼠标左键不放），移动鼠标至目标链接上（在拖动鼠标时，会出现一个箭头符号的线），释放鼠标左键即可，但此用法必须是在目标链接已经在“文件”面板中。还可以单击“浏览”按钮，在打开的对话框中找到要链接的目标内容进行链接。

2. 创建锚链接

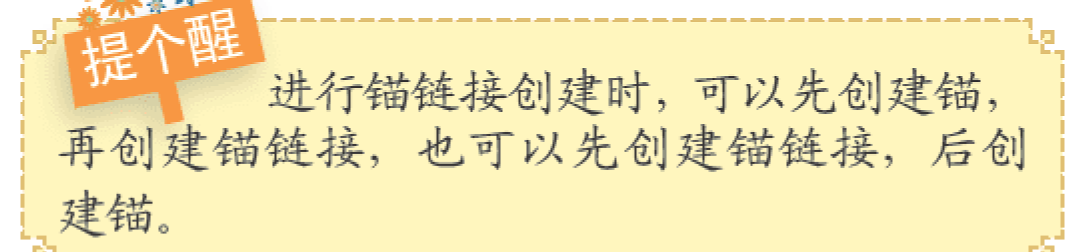
使用锚链接可以实现在源文档与目标文档之间快速跳转，一般用在网页页面太长，拖动滑动条又难以定位的情况。锚链接的创建分为设置锚点和添加锚链接两部分。下面以在“mjlj.html”网页中添加锚链接为例介绍创建锚链接的方法，其具体操作如下：



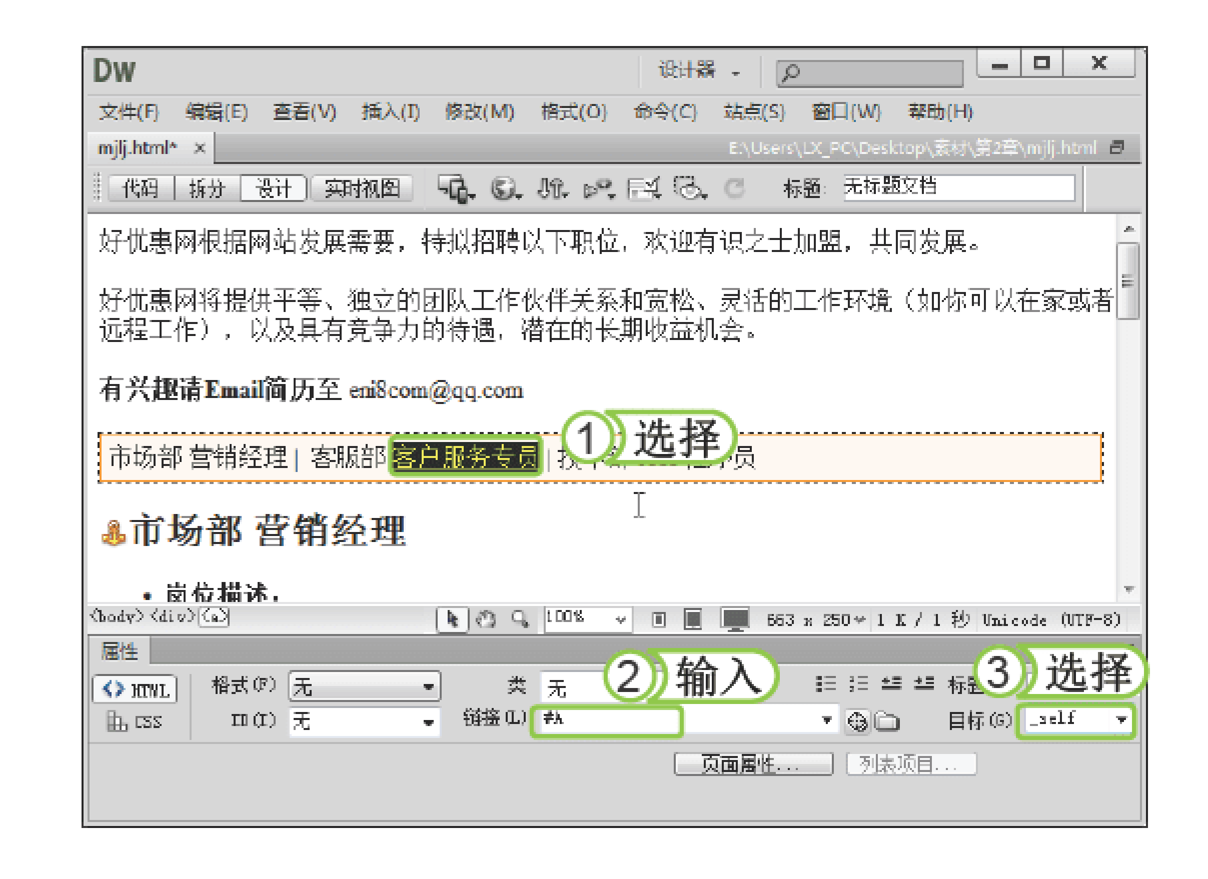
光盘文件
素材\第2章\mjlj.html
效果\第2章\mjlj.html
实例演示\第2章\创建锚链接

STEP 01：设置链接

1. 打开“mjlj.html”素材网页，并选择要设置锚链接的文本，如“客户服务专员”。
2. 在“属性”面板的“链接”下拉列表框中输入“#”及锚名称，如“#A”。
3. 在“目标”下拉列表框中选择打开方式。



提个醒
进行锚链接创建时，可以先创建锚，再创建锚链接，也可以先创建锚链接，后创建锚。



STEP 02： 选择插入锚的位置

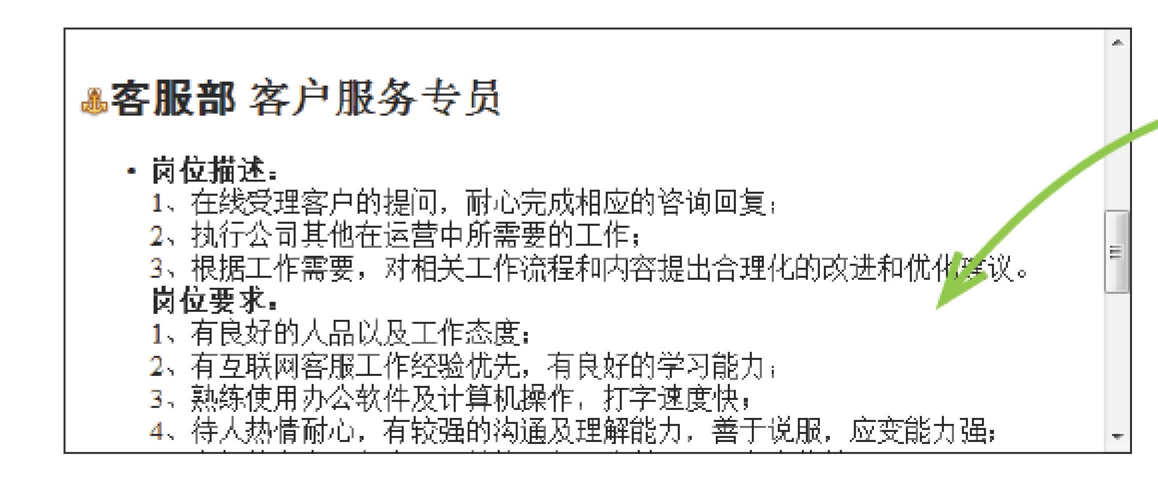
1. 将鼠标光标定位到要添加锚的位置。
2. 选择【插入】/【命名锚记】命令。

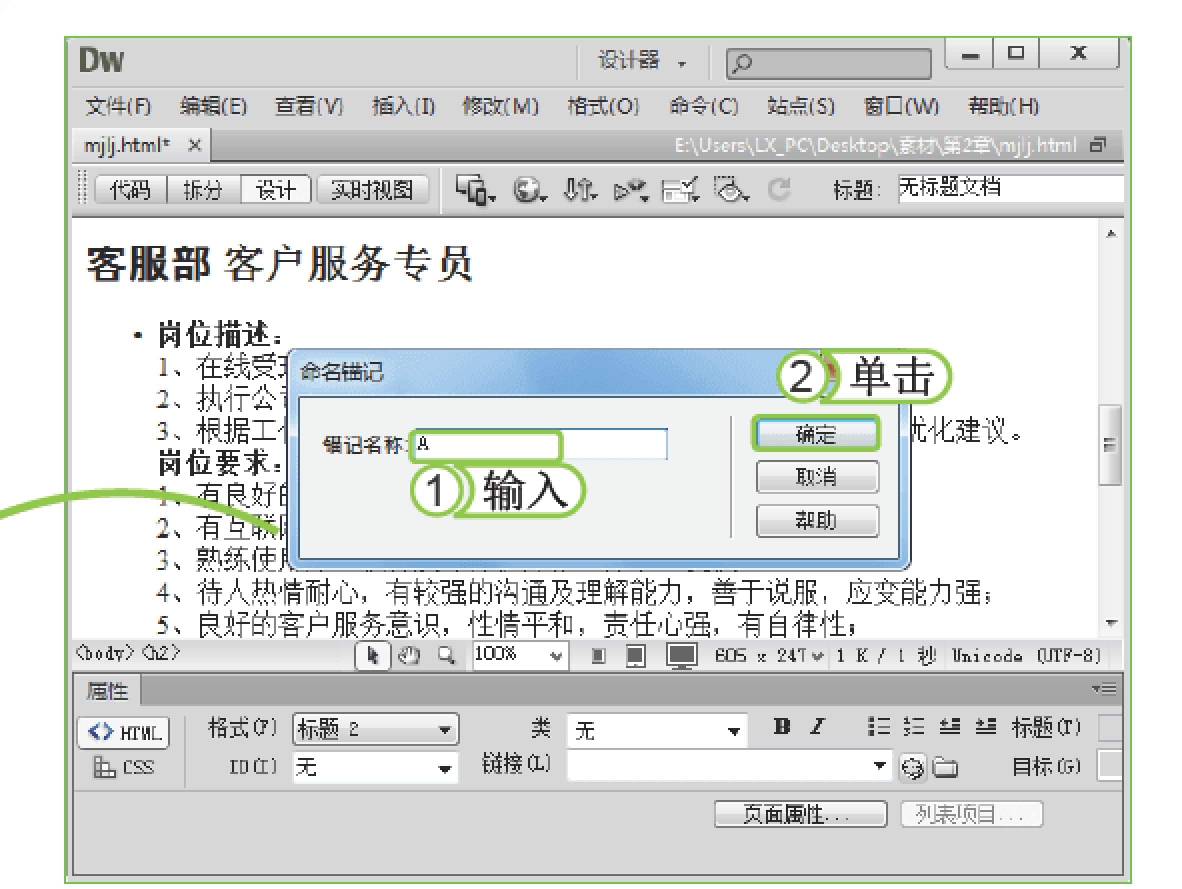




STEP 03： 设置锚名称

1. 打开“命名锚记”对话框，在“锚记名称”文本框中输入锚记名称。
2. 单击 确定 按钮完成锚链接的添加。





3. 创建邮件链接

邮件链接是指单击链接文本后，可以启动默认邮件客户端软件进行邮件发送的链接。其操作方法与普通链接的创建方法相似，唯一不同的是，邮件链接所选择的文本是按邮件格式输入的。具体的操作方法这里就不再赘述。

2.2.5 插入动态元素

在网页文档中除了可使用超级链接外，还可以在网页中添加一些动态元素，如 Flash 动画、音乐及视频等具有极强吸引力的多媒体文件。

1. 插入 Flash 动画

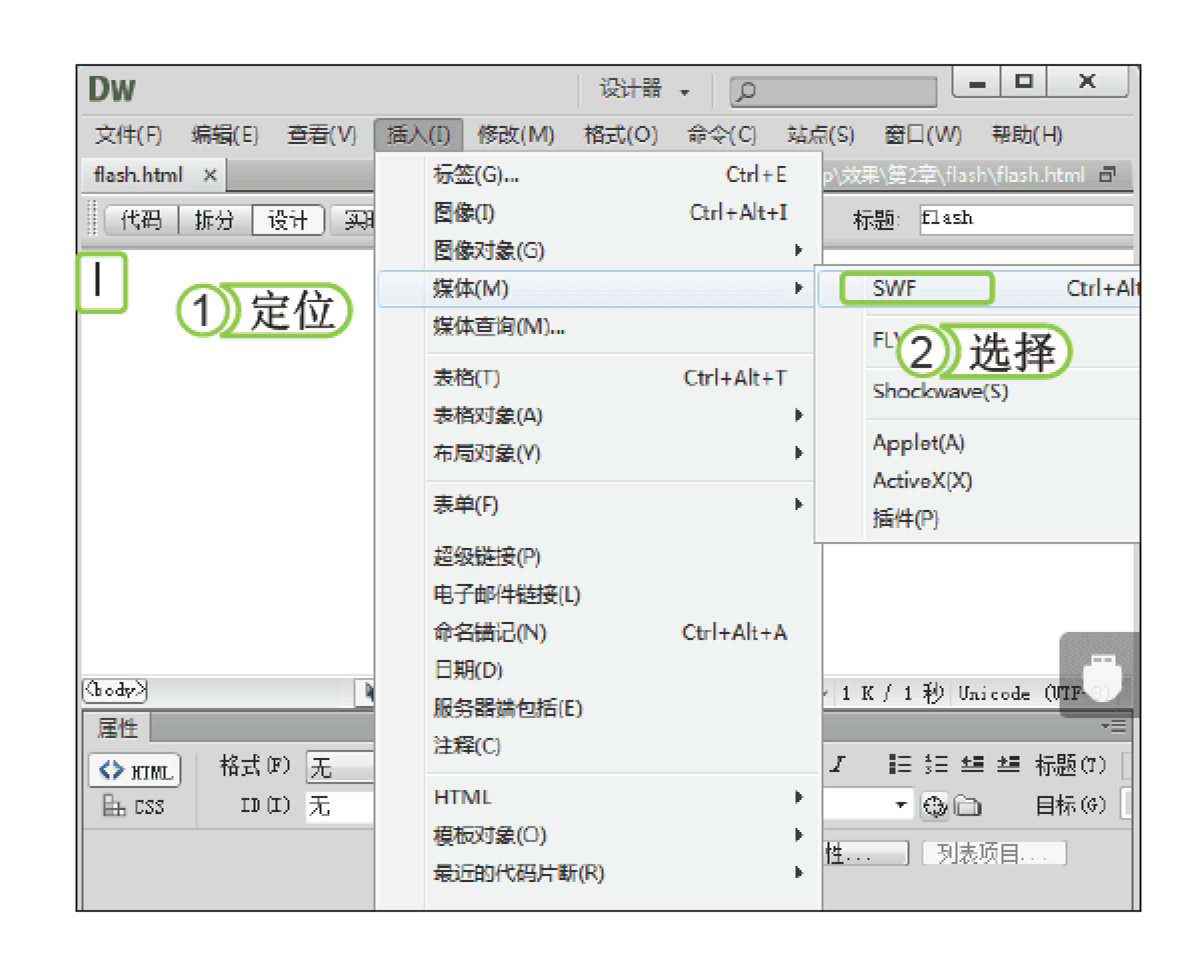
在网页文档中插入 Flash 动画的过程比较简单，并且在插入 Flash 动画后，还可以对其进行相应的设置。

下面将以在一个空白网页中插入“logo.swf”Flash 动画为例介绍插入 Flash 动画的方法，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 2 章 \flash\logo.swf
效果 \ 第 2 章 \flash\logo.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 插入 Flash 动画

STEP 01：打开“选择 SWF”对话框

1. 新建 HTML 网页，将插入点定位到空白处。
2. 选择【插入】/【媒体】/【SWF】命令，打开“选择 SWF”对话框。



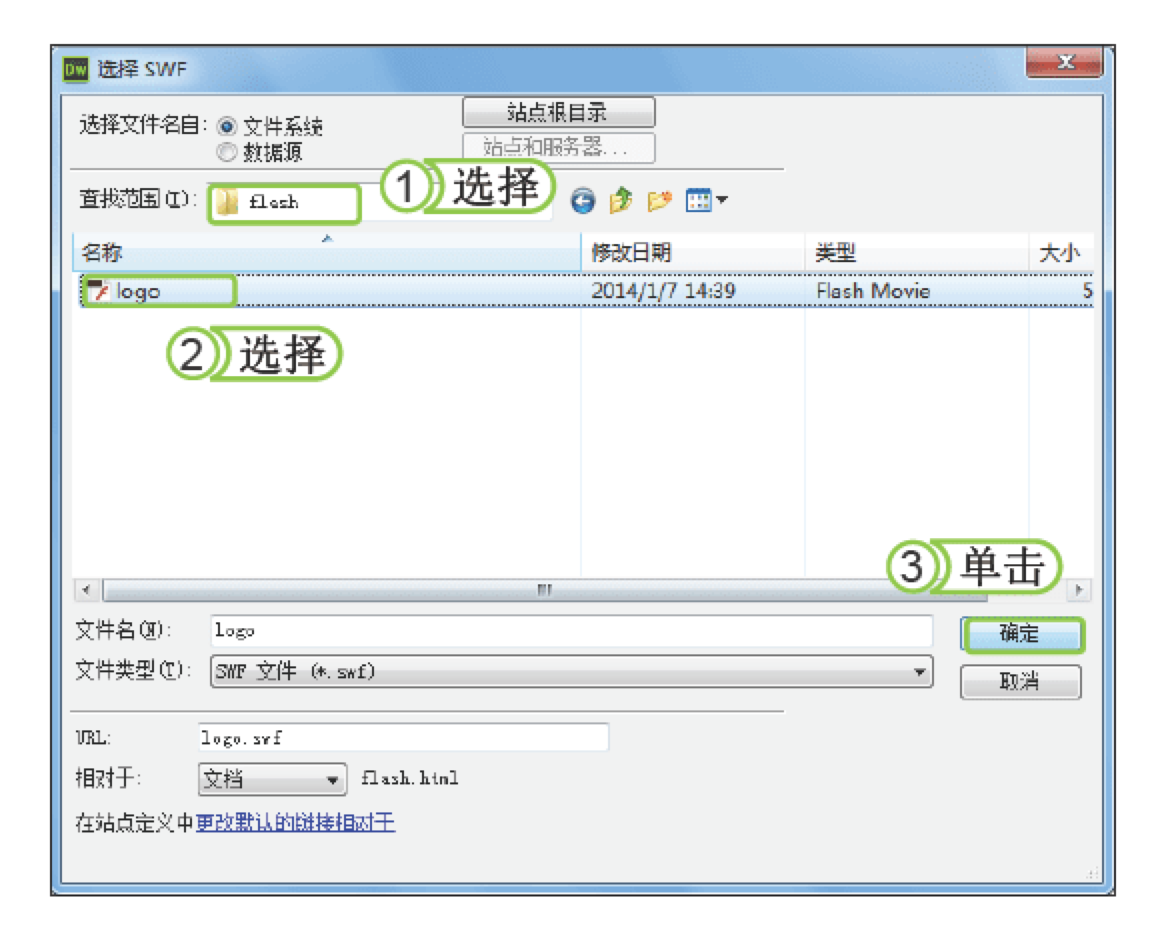
提个醒

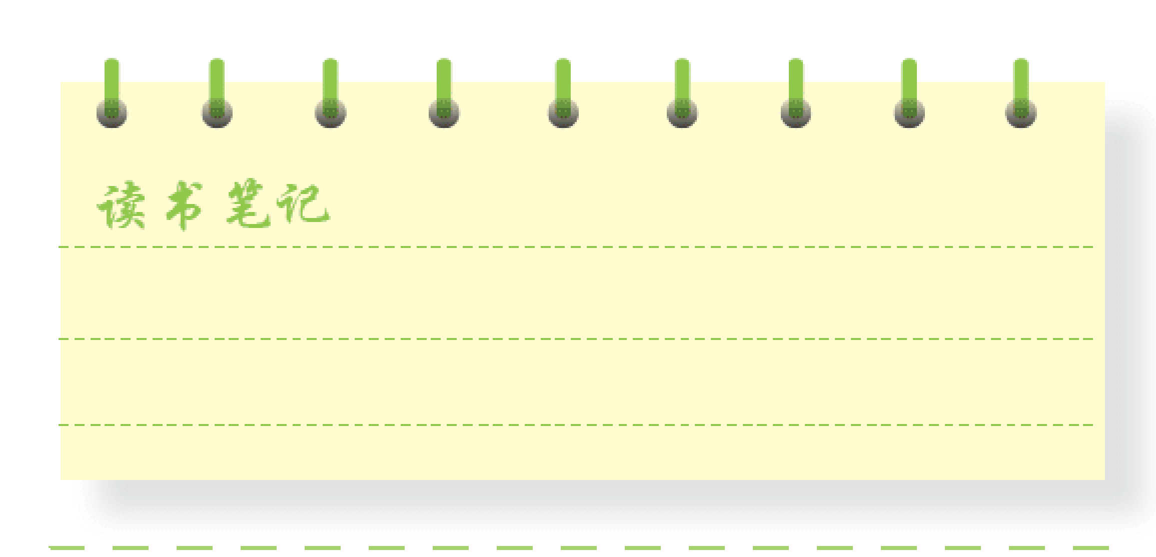
Flash 动画是以“.swf”为扩展名的动画，可以使用 Flash 等软件制作。

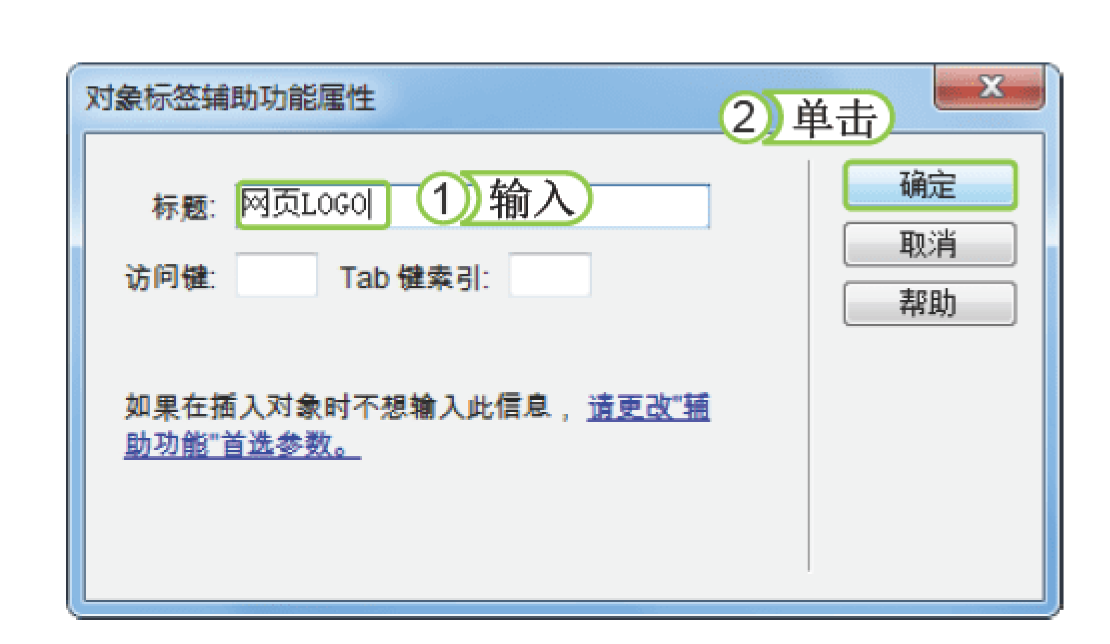


STEP 02：选择 Flash 动画

1. 在打开对话框的“查找范围”下拉列表框中选择 Flash 所在路径。
2. 在下方列表框中选中需要的 Flash 文件。
3. 单击 确定 按钮。

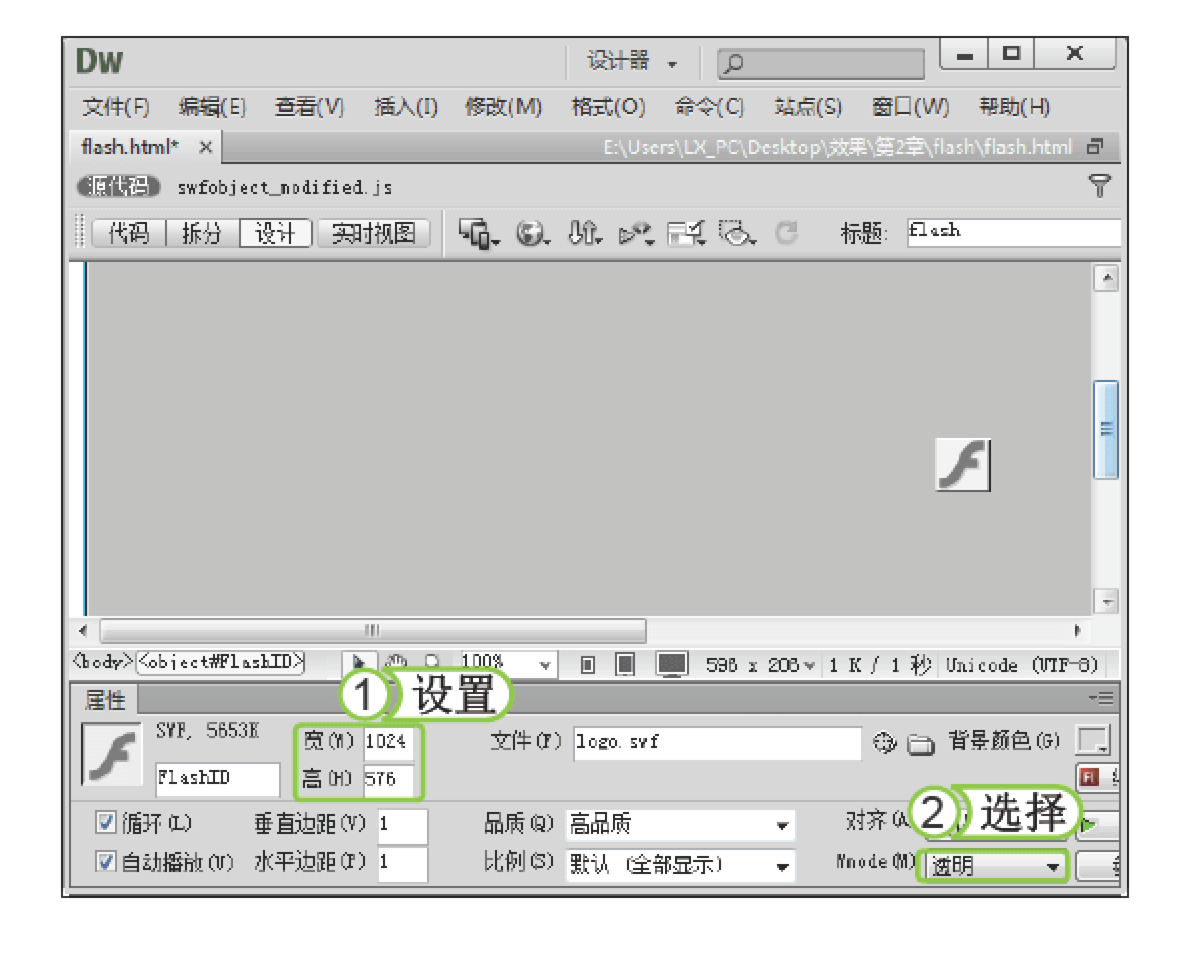






STEP 03：设置标题

1. 在打开对话框的“标题”文本框中输入“网页 LOGO”。
2. 单击 确定 按钮，完成 Flash 动画的插入操作。



STEP 04：设置属性

1. 保持插入 Flash 的选中状态，在“属性”面板“宽”和“高”数值框中设置大小。
2. 在“Wmode”下拉列表框中选择模式，这里选择“透明”选项，让 Flash 背景透明。

提个醒

在没有进行预览前，网页中的 Flash 动画都是以 Flash 图标的形式存在于网页中。

STEP 05：预览效果

在“属性”面板中，单击 播放 按钮，将会在网页编辑区中查看到插入的 Flash 效果。





2. 插入 Flash FLV 视频

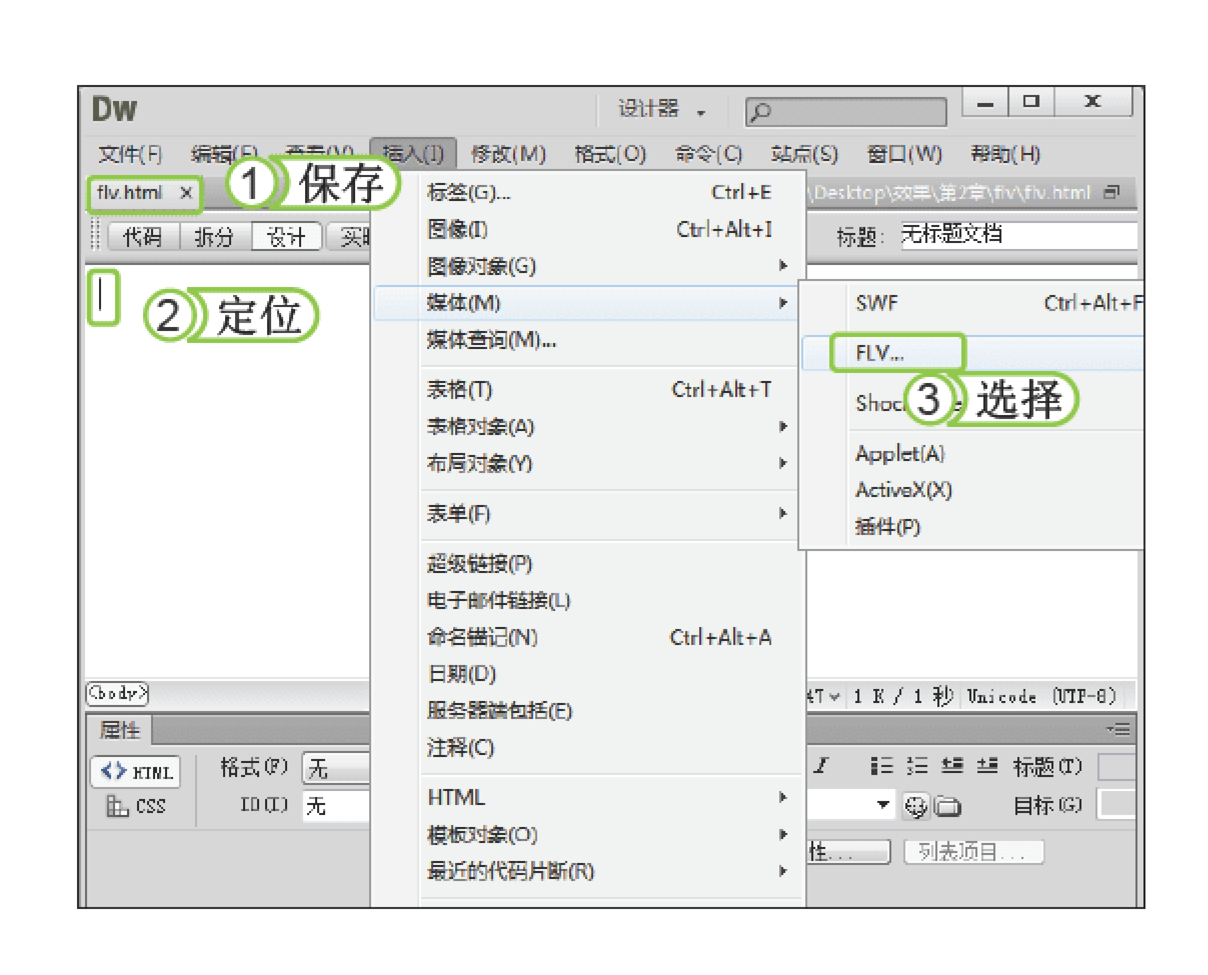
插入扩展名为 .flv 的 Flash 视频文件的操作同插入 Flash 动画的方法类似，并且插入 Flash 视频后还可通过设置的控制按钮来控制视频的播放。

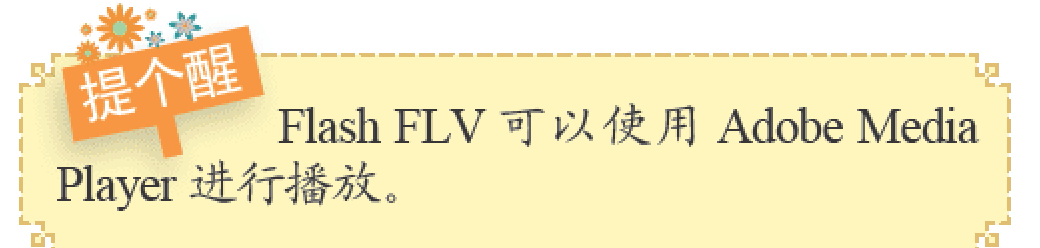
下面将新建一个 HTML 的空白网页，在该网页中插入一个 Flash 视频文件，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 2 章 \qc.flv
效果 \ 第 2 章 \flv\flv.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 插入 Flash FLV 视频

STEP 01：准备插入 Flash FLV

1. 新建一个 HTML 空白网页，并将其保存为“flv.html”。
2. 将鼠标光标定位到要插入 Flash FLV 视频的位置。
3. 选择【插入】/【媒体】/【FLV】命令，打开“插入 FLV”对话框。

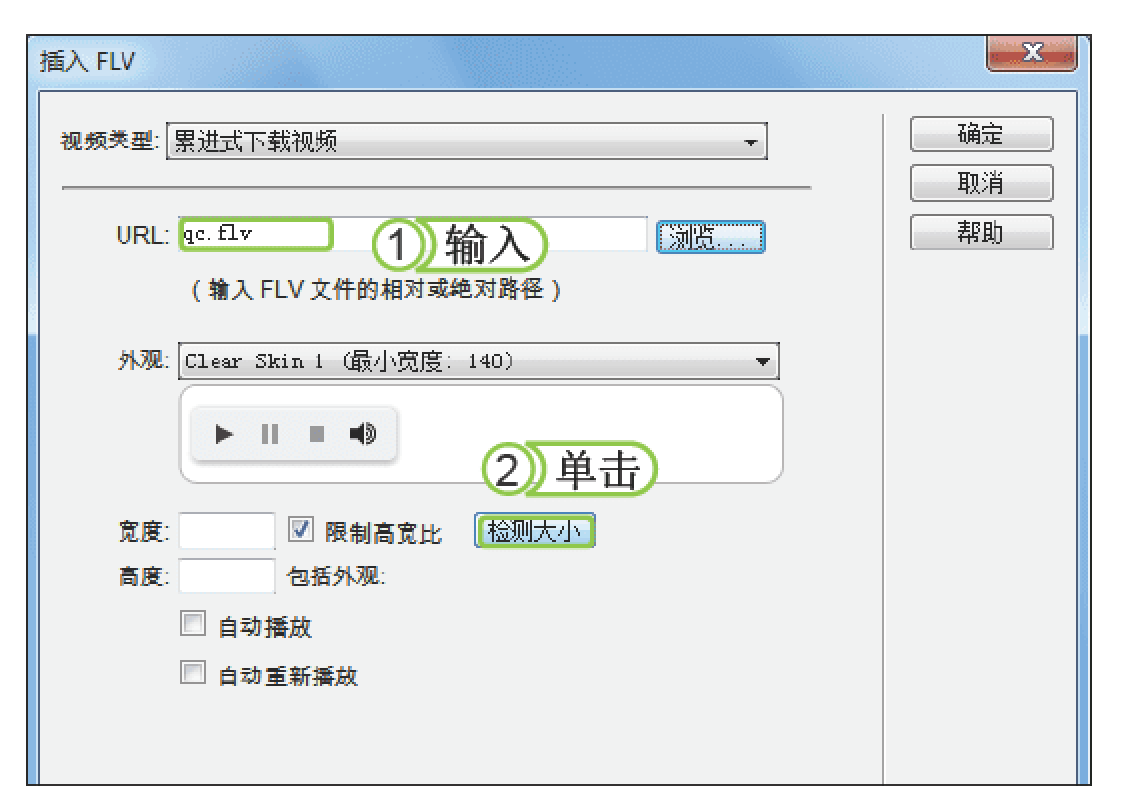




提个醒 Flash FLV 可以使用 Adobe Media Player 进行播放。

STEP 02：检测大小

1. 在“URL”文本框中输入 FLV 文件名称。
2. 单击 检测大小 按钮，便可在“宽度”和“高度”数值框中显示 FLV 文件的大小。



提个醒 如果用户不知道 FLV 文件的名称，则可单击 浏览... 按钮，在打开的对话框中进行选择。

STEP 03： 设置播放方式

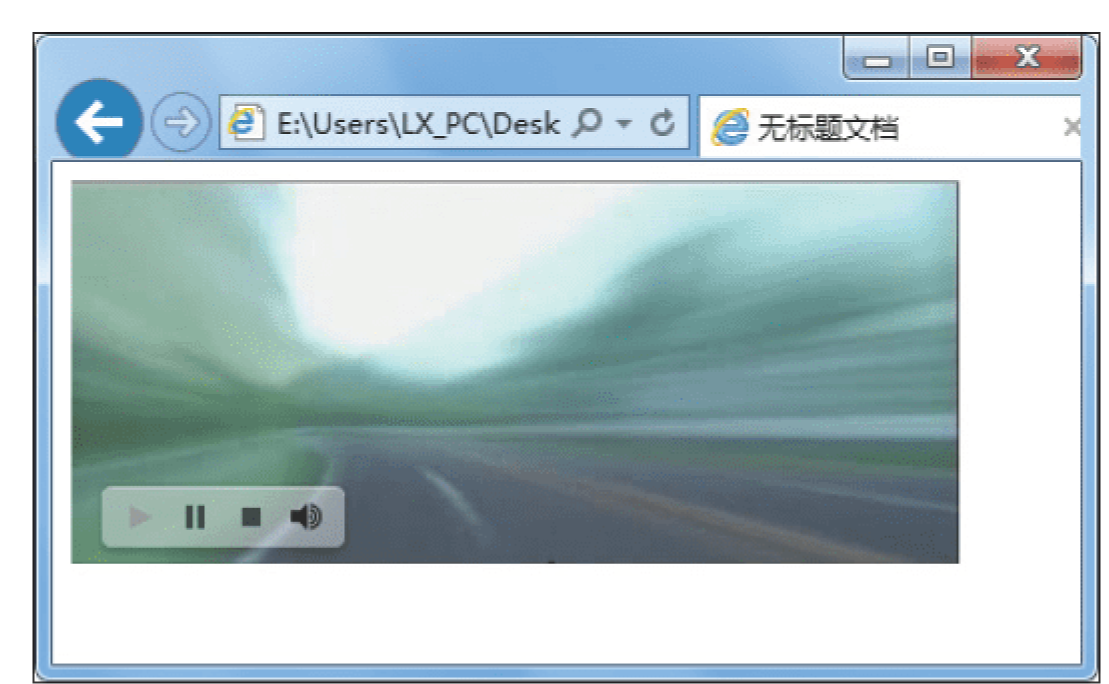
1. 在打开的对话框中，选中☑自动播放和☑自动重新播放复选框。
2. 单击确定按钮，完成Flash FLV视频的添加。

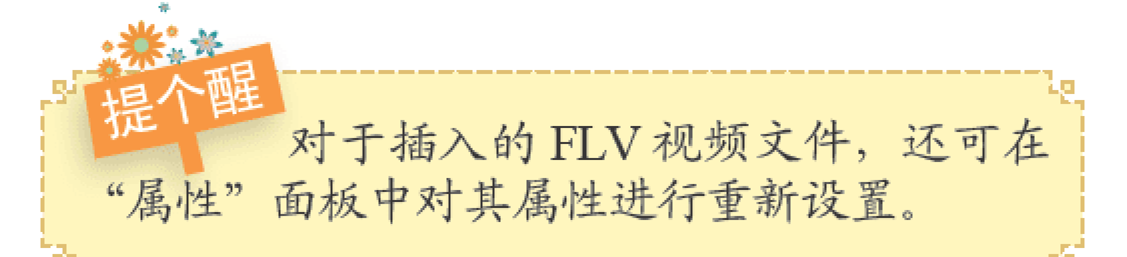


提个醒 在“插入 FLV”对话框中除了可检测 FLV 文件的大小、播放方式，还可设置视频的类型（流视频）和外观。

STEP 04： 预览效果

返回到网页编辑区中，按 Ctrl+S 组合键进行保存，按 F12 键进行预览。





对于插入的 FLV 视频文件，还可在“属性”面板中对其属性进行重新设置。

3. 插入视频

在网页中也可以插入非 FLV 视频文件，其方法与插入 Flash 视频基本相似，其方法为：在网页编辑区中，将插入点定位到需要插入视频文件的位置，选择【插入】/【媒体】/【插件】命令，打开“选择文件”对话框，选择需要插入的视频，将其插入即可。在“属性”面板中同样可以设置插入视频的属性参数，如通过插件插入的 mpg 视频文件，默认大小为 32×32 像素，与实际视频的尺寸是不一致的，因此必须在“属性”面板中手动设置其大小。如下图所示为在网页中插入视频的方法。



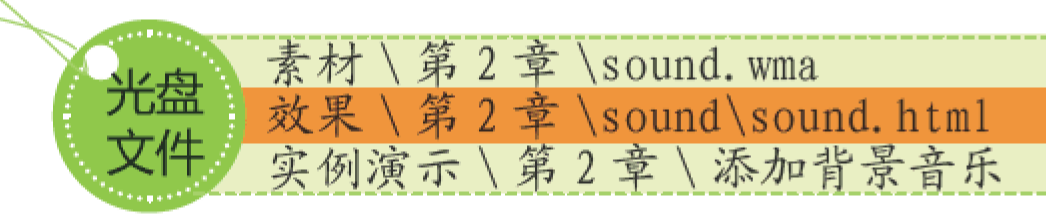
经验一箩筐——制作视频

用户可以使用数码摄像机、数码相机或手机等进行视频的拍摄，然后使用 Premiere、会声会影等软件对其进行编辑修改。

4. 添加背景音乐

在网页中添加背景音乐后，进行预览时，该网页的背景音乐则会自动播放，而完全不会影响浏览者的操作。

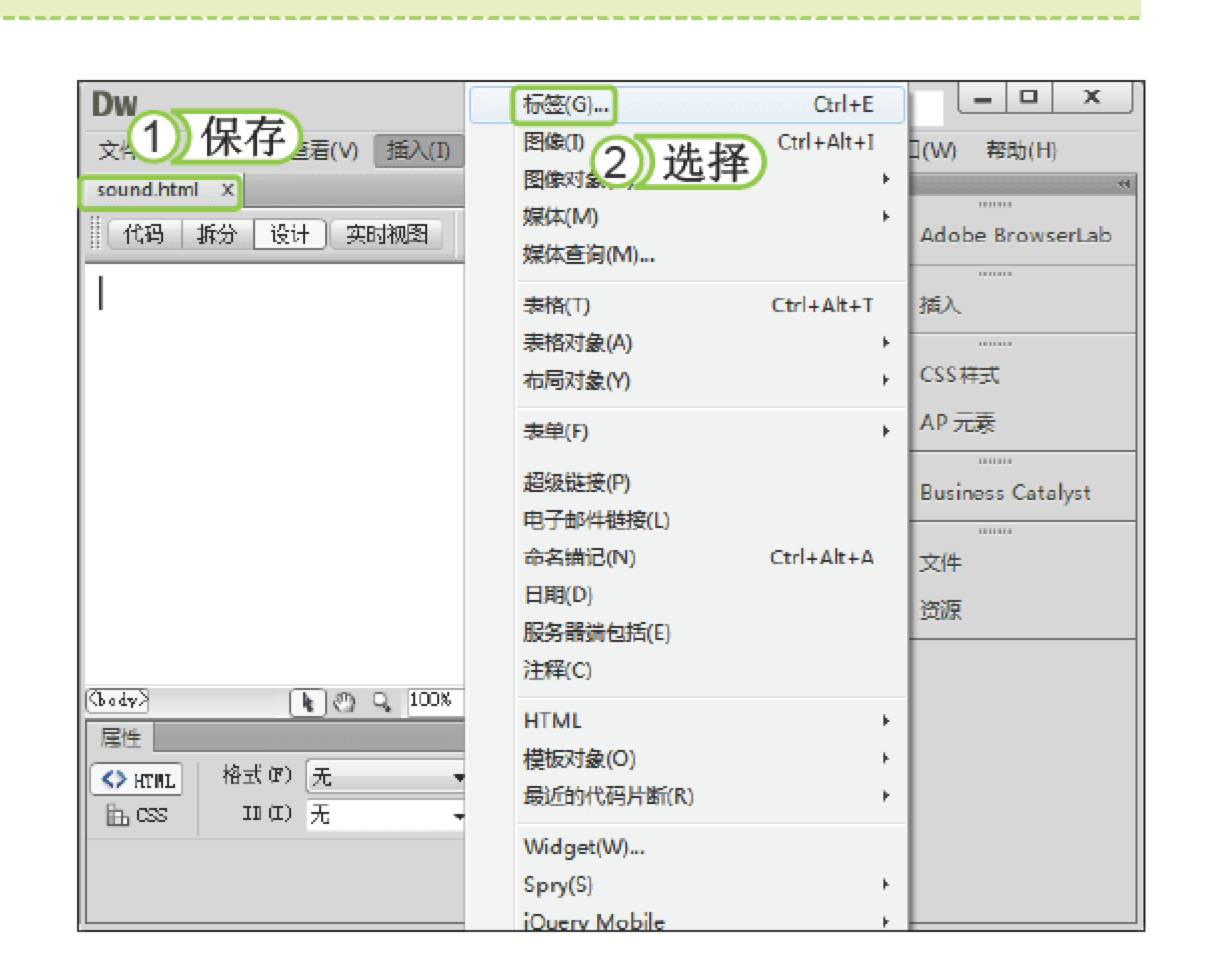
下面将新建一个 HTML 空白网页，并使用标签的方法为新建的网页添加背景音乐，其具体操作如下：



素材 \ 第 2 章 \sound.wma
效果 \ 第 2 章 \sound\sound.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 添加背景音乐

STEP 01： 添加标签

1. 新建一个 HTML 的空白网页，并将其保存为“sound.html”。
2. 选择【插入】/【标签】命令，打开“标签选择器”对话框。

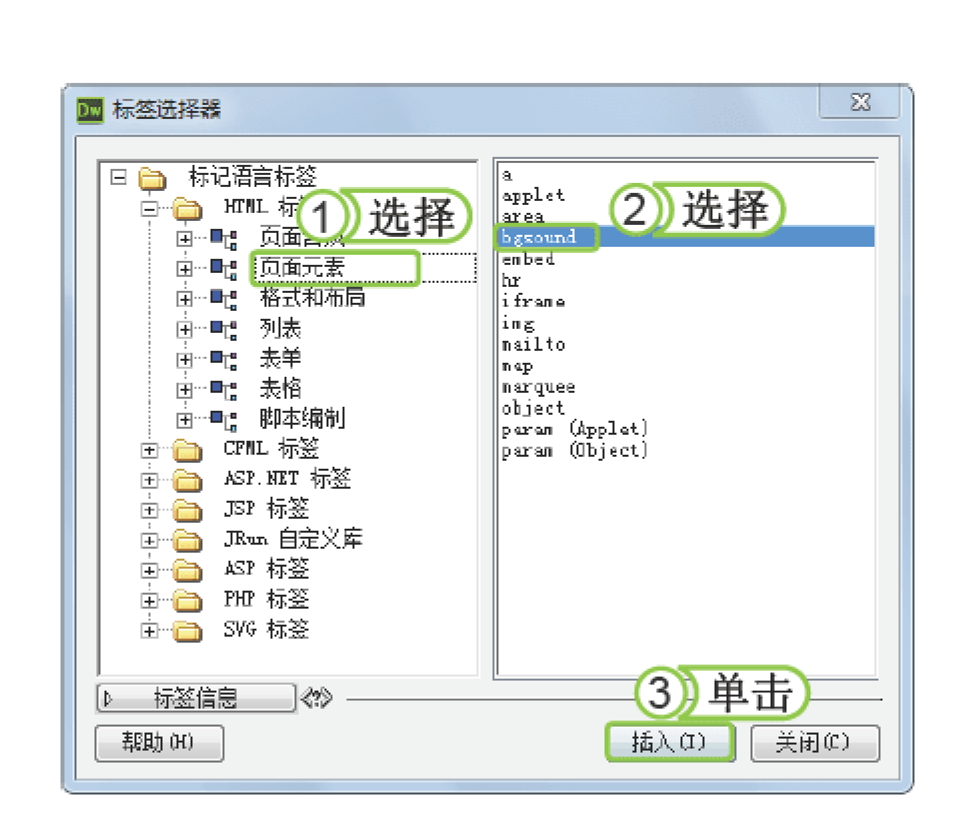


提个醒

添加背景音乐时，是不需要选择对象的，因为背景音乐是针对网页主体，即针对的是“<body>”标签。

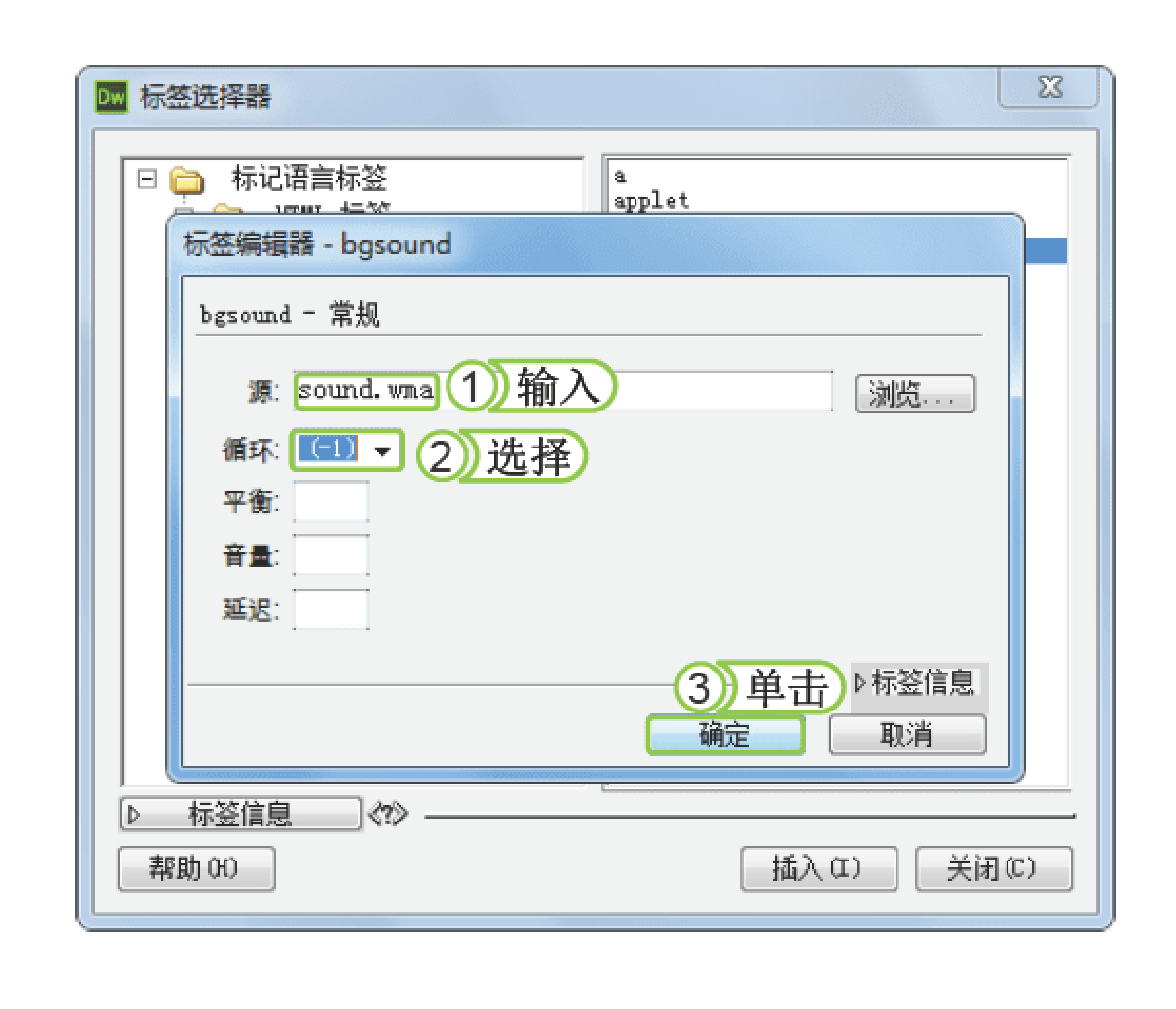
STEP 02： 选择“bgsound”选项

1. 在左侧选择【HTML 标签】/【页面元素】选项。
2. 在右侧的列表框中选择“bgsound”选项。
3. 单击 插入(I) 按钮。



提个醒

如果用户想在“代码”视图中添加音乐背景，则可切换到“代码”视图中，输入“<bgsound src="bgsound.wma" loop="-1" />”格式的代码，实现背景音乐的添加。



STEP 03： 设置声音属性

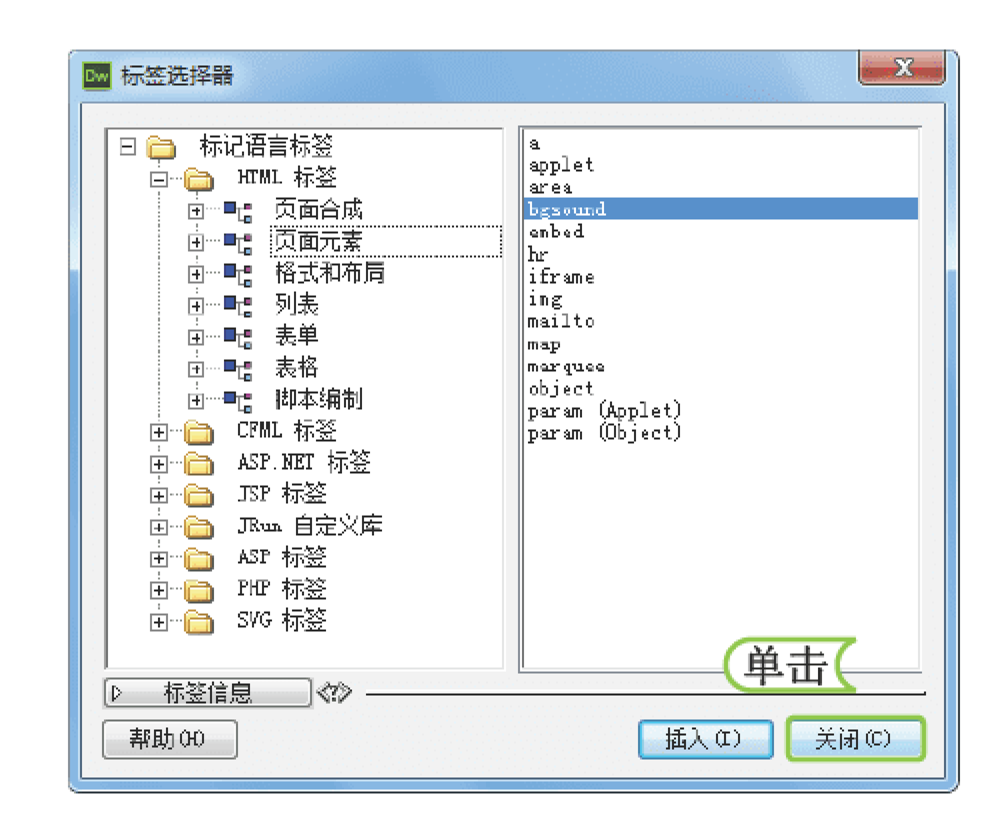
1. 在打开对话框的“源”文本框中输入背景音乐的路径及名称“sound.wma”。
2. 在“循环”下拉列表框中选择“(-1)”选项使其循环播放。
3. 单击 确定 按钮，关闭对话框。

提个醒

在“源”文本框后单击 浏览... 按钮，可在打开的对话框中选择声音文件。

STEP 04： 完成添加

在“标签选择器”对话框中，单击 关闭(C) 按钮即完成背景音乐的添加。保存网页并预览，打开网页即可听到背景音乐。



> **提个醒** 插入的背景音乐没有什么标志，因此只能在预览时听其声音。

上机 1 小时 ▶ 制作“Game.html”网页

- 进一步熟悉超级链接的使用方法。
- 进一步掌握动态元素的插入方法。

本例将在“Game.html”网页中插入 logo 图像，并添加一个视频插件，让整个网页更加完整，最后将会在网页中设置超级链接，从而提高用户对所学知识的熟悉度和操作能力，最终效果如下图所示。



光盘文件
素材\第 2 章\Game\Game.html
效果\第 2 章\Game\Game.html
实例演示\第 2 章\制作“Game.html”网页

STEP 01：准备选择图像

1. 在 Dreamweaver CS6 中打开网页“Game.html”。
2. 将鼠标光标定位到“游戏名称”上方。
3. 选择【插入】/【图像】命令，打开“选择图像源文件”对话框。

STEP 02：选择图像

1. 在“查找范围”下拉列表框中选择图像所在的路径位置。
2. 在下方的列表框中选择需要插入的图像。
3. 单击 确定 按钮，打开“图像标签辅助功能属性”对话框。



提个醒

插入图像时，可直接切换到“代码”视图中，输入代码“”即可实现图像的插入。

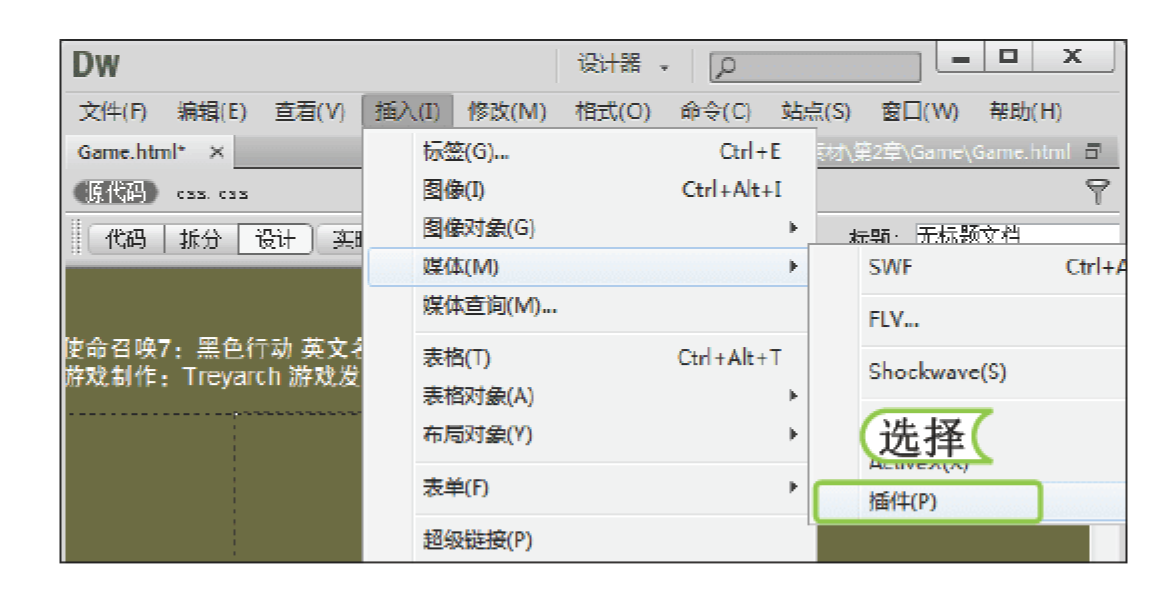
STEP 03：查看效果

在打开的对话框中直接单击 取消 按钮，返回到网页编辑区中即可查看到插入图像的效果。



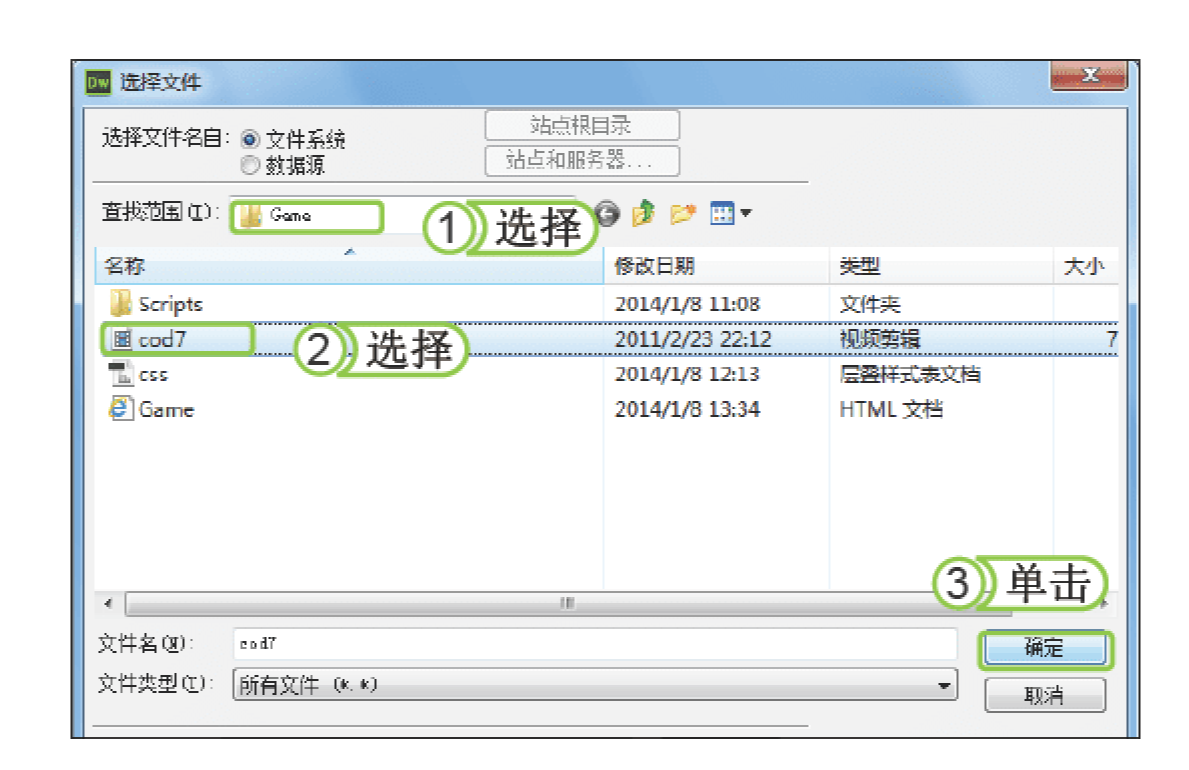
STEP 04：打开“选择文件”对话框

将鼠标光标定位到网页中间的空白处，选择【插入】/【媒体】/【插件】命令，打开“选择文件”对话框。



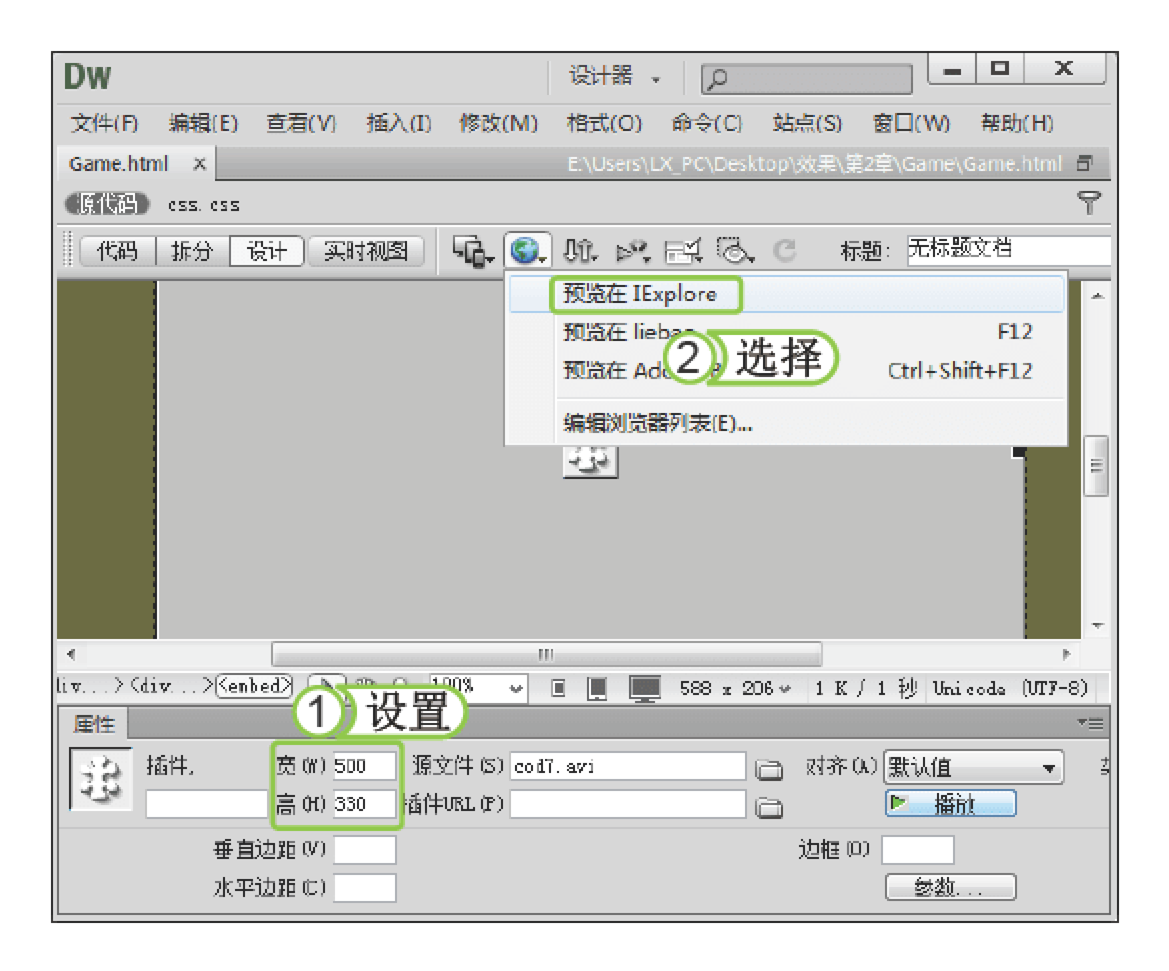
STEP 05：选择插入的插件视频

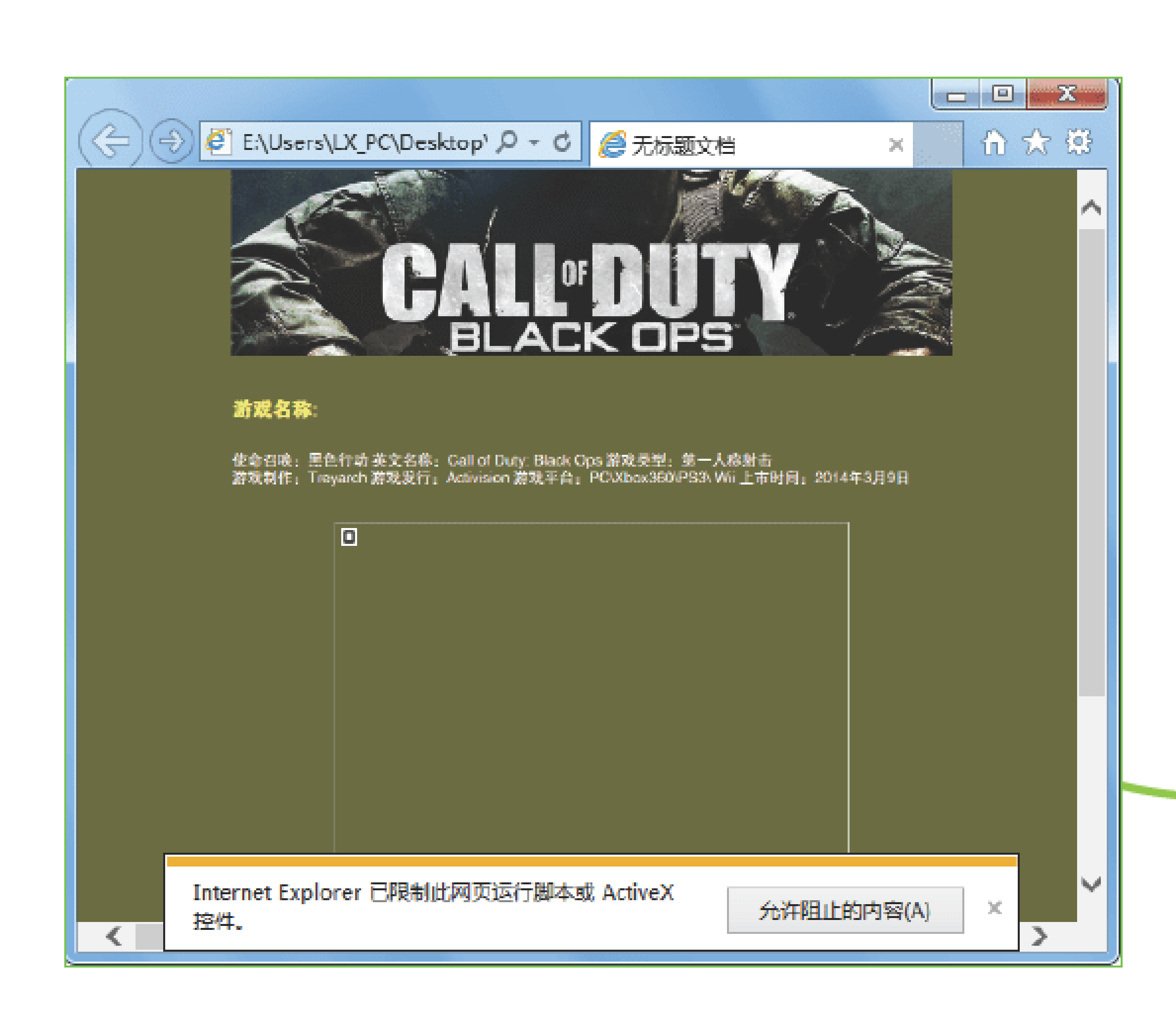
1. 在“查找范围”下拉列表框中选择视频插入所在的路径位置。
2. 在下方的列表框中选择需要插入的插件视频文件。
3. 单击 确定 按钮，返回到网页编辑区中便可查看到插件的图标。



STEP 06：设置插件的属性

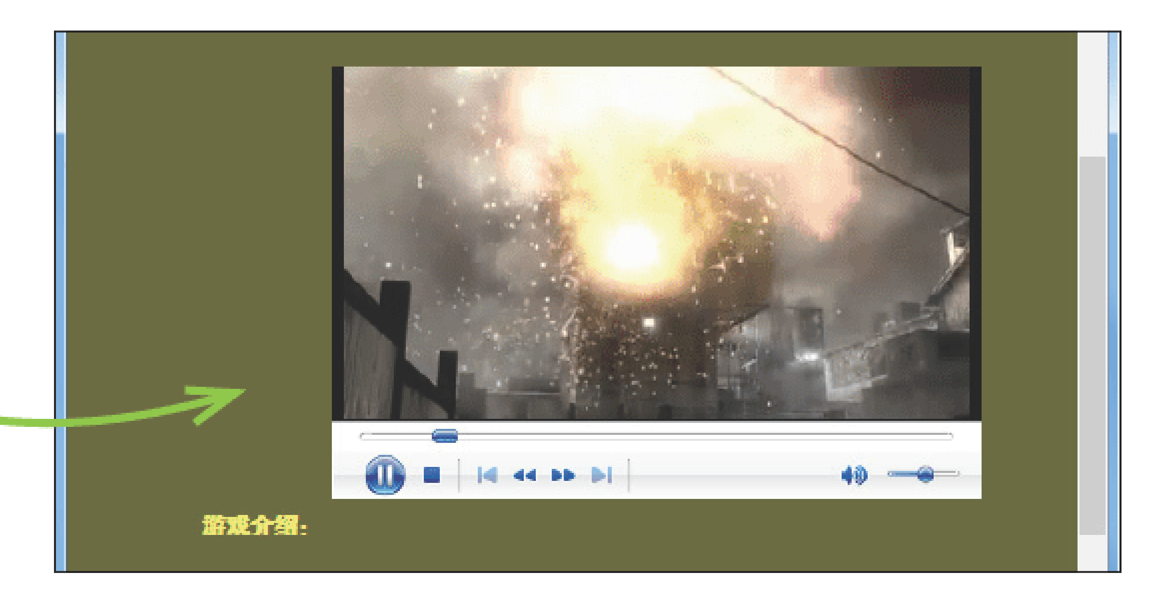
1. 保持插件的选中状态，在“属性”面板中，分别将其“宽”和“高”设置为“500”和“330”，按 Enter 键改变其大小。
2. 单击“在浏览器中进行预览 / 调试”按钮，在弹出的下拉列表中选择“预览在 IExplore”选项。

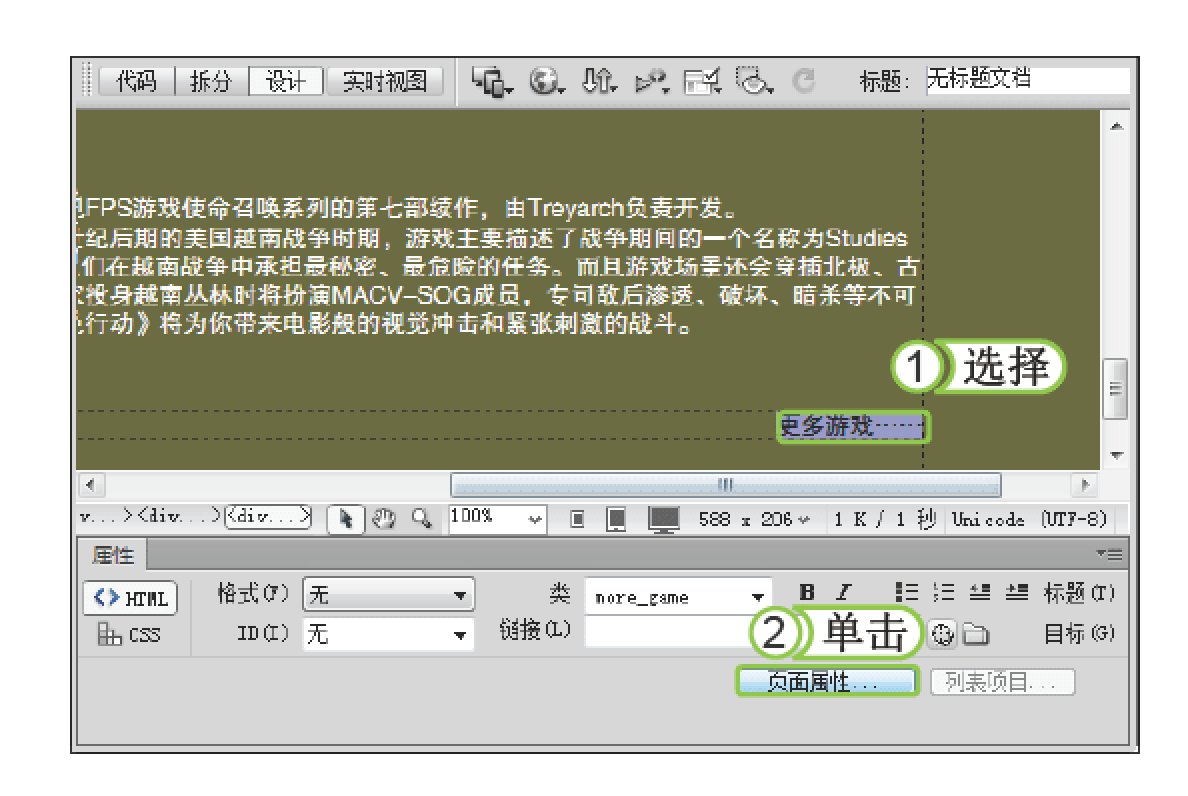




STEP 07：查看预览效果

打开 IE 浏览器，如果弹出限制控件运行的提示，则在提示上单击 允许阻止的内容(A) 按钮即可。



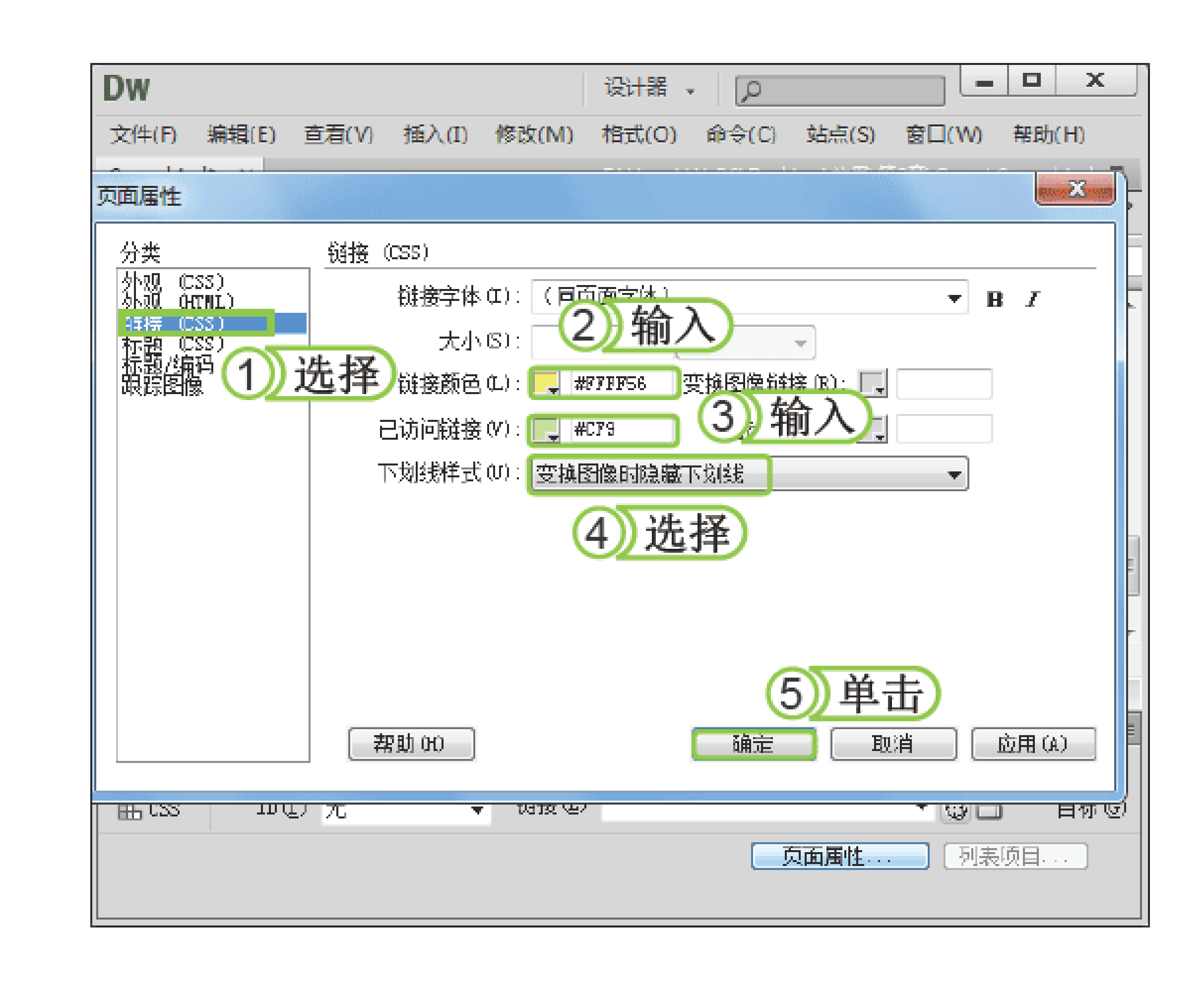


STEP 08：打开“页面属性”对话框

1. 单击 设计 按钮，切换网页编辑器中，选中文本“更多游戏……”。
2. 在“属性”面板中单击 页面属性... 按钮，打开“页面属性”对话框。

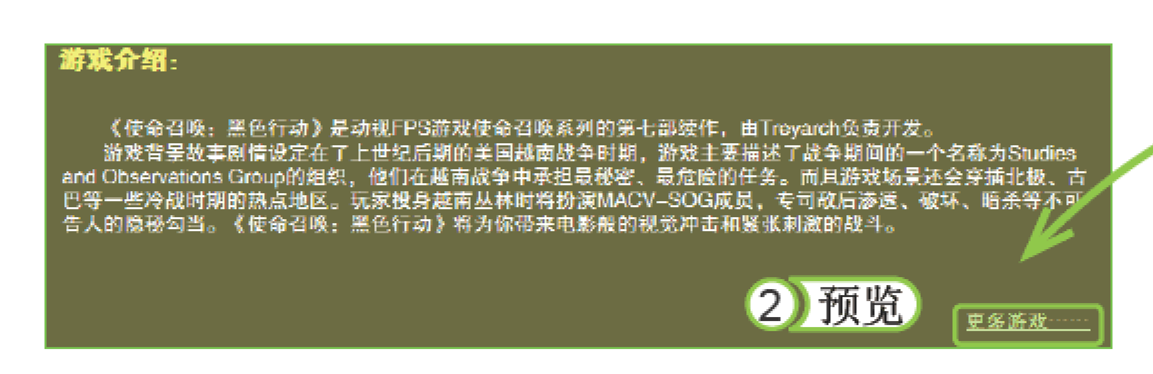
STEP 09: 设置链接

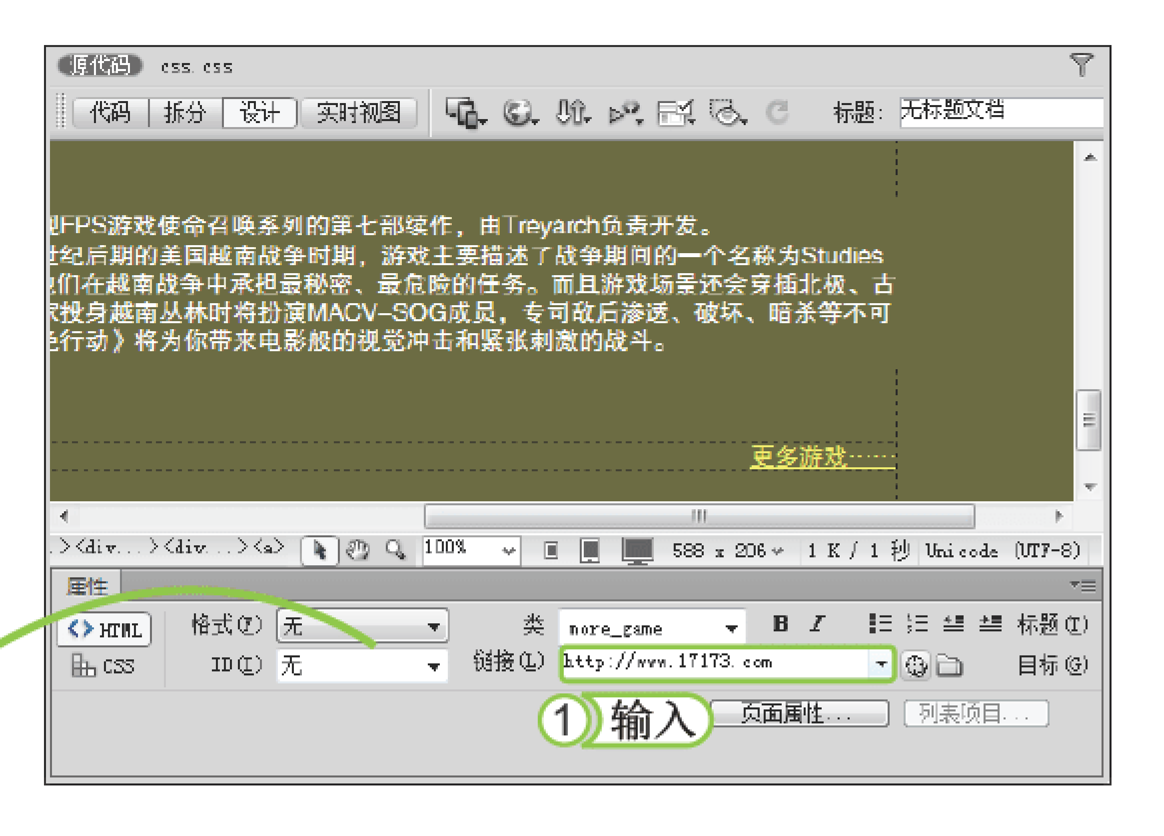
1. 在打开对话框的“分类”列表框中选择“链接（CSS）”选项。
2. 在“链接颜色”文本框中输入颜色值“#FFFF56”。
3. 在“已访问链接”文本框中输入颜色值“#CF9”。
4. 在“下划线样式”列表框中选择“变换图像时隐藏下划线”选项。
5. 单击 确定 按钮，返回到网页编辑中。



STEP 10: 输入链接网址

1. 在“属性”面板的“链接”文本框中输入单击“更多游戏……”文本链接的网址“http://www.17173.com”。
2. 单击网页的其他位置，结束网址的输入。保存后，按F12键进行预览。





2.3 使用 CSS 美化网页

在页面中添加了各种元素后，便可对相应的元素进行一定美化，如文本的字体、字号、背景及图像的边框等，使整个网页看起来更加美观。对网页进行美化可使用 CSS，下面介绍其美化方法。

学习 1 小时

- 了解什么是 CSS 样式表。
- 熟悉创建 CSS 样式表的操作方法。
- 了解引用 CSS 样式的操作方法。
- 熟悉选择器的使用方法。
- 熟悉 CSS 样式的属性设置。

2.3.1 什么是 CSS 样式表

CSS 样式表即层叠样式表，是 Cascading Style Sheets 的缩写，是一种用来进行网页风格设计的样式表技术。Dreamweaver CS6 中 CSS 样式表主要包括类 CSS 样式、ID CSS 样式、标签 CSS 样式及复合内容 CSS 样式 4 种方式，下面分别进行介绍。

类 CSS 样式：可以对任何标签进行样式定义，是较常用的定义方式。最显著的特征是其名称前有“.”，需要手动对对象应用样式，且只会影响到应用了该样式的对象，同时，类 CSS 样式可以同时应用于多个对象。

```
.top
{
  border:1px #396;
  height:210px;
  width:700px;
  margin-left:150px;
}
```

标签 CSS 样式：可以对特定标签进行样式定义，其显著特征是该类样式会自动为该标签的所有对象应用样式。如对“”标签进行标签CSS样式定义，则所有在“”与“”标签间的文本会自动应用该样式的效果。

```
h1
{
    font-size:18px;
    color:#FF6;
    font-weight:bold;
    font-family:"方正大黑简体";
}
```

ID CSS 样式：网页中大部分对象都具有 ID 属性，且在同一个网页中，原则上 ID 名称是不能相同的，ID CSS 样式就是针对某个具有特定 ID 名称的对象进行样式定义，即 ID CSS 样式不能应用于多个对象，而是自动应用到具有该 ID 名称的对象上。

```
#top
{
  border:1px #396;
  height:210px;
  width:700px;
  margin-left:150px;
}
```

复合内容 CSS 样式：实际是对超级链接各状态的显示效果进行样式定义。其显著特征是该类样式会自动为创建了超级链接的所有对象应用样式。

```
<style type="text/css">
a:link {
    text-decoration: underline;
    color: #FFFF56;
}
a:visited {
    text-decoration: underline;
    color: #CF9;
}
a:hover {
    text-decoration: none;
}
a:active {
    text-decoration: underline;
}
</style>
```

经验一箩筐——ID CSS 样式的定义

ID CSS 样式名称前有“#”符号，而类 CSS 样式则为“.”符号。在定义 CSS 样式时，类 CSS 样式对应“class”属性，如“class="top"”，ID CSS 样式对应“id”属性，即“id="top"”。

2.3.2 创建并应用 CSS 样式

在认识了 CSS 样式表后，也应该知道如何创建 CSS 样式表，在 Dreamweaver CS6 中创建 CSS 样式表的途径比较多，最常用的是通过“CSS 样式”面板完成（在熟练的情况下也可直接使用代码创建），并且所创建的 CSS 样式表分为内部样式表和外部样式表。下面将介绍内部样式表和外部样式表的创建及应用方法。

1. 内部 CSS 样式

内部 CSS 样式是指存放在网页代码中，并非以单独的层叠样式表文件而存在的形式，在 Dreamweaver CS6 中可以直接在“CSS 样式”面板中创建内部样式。

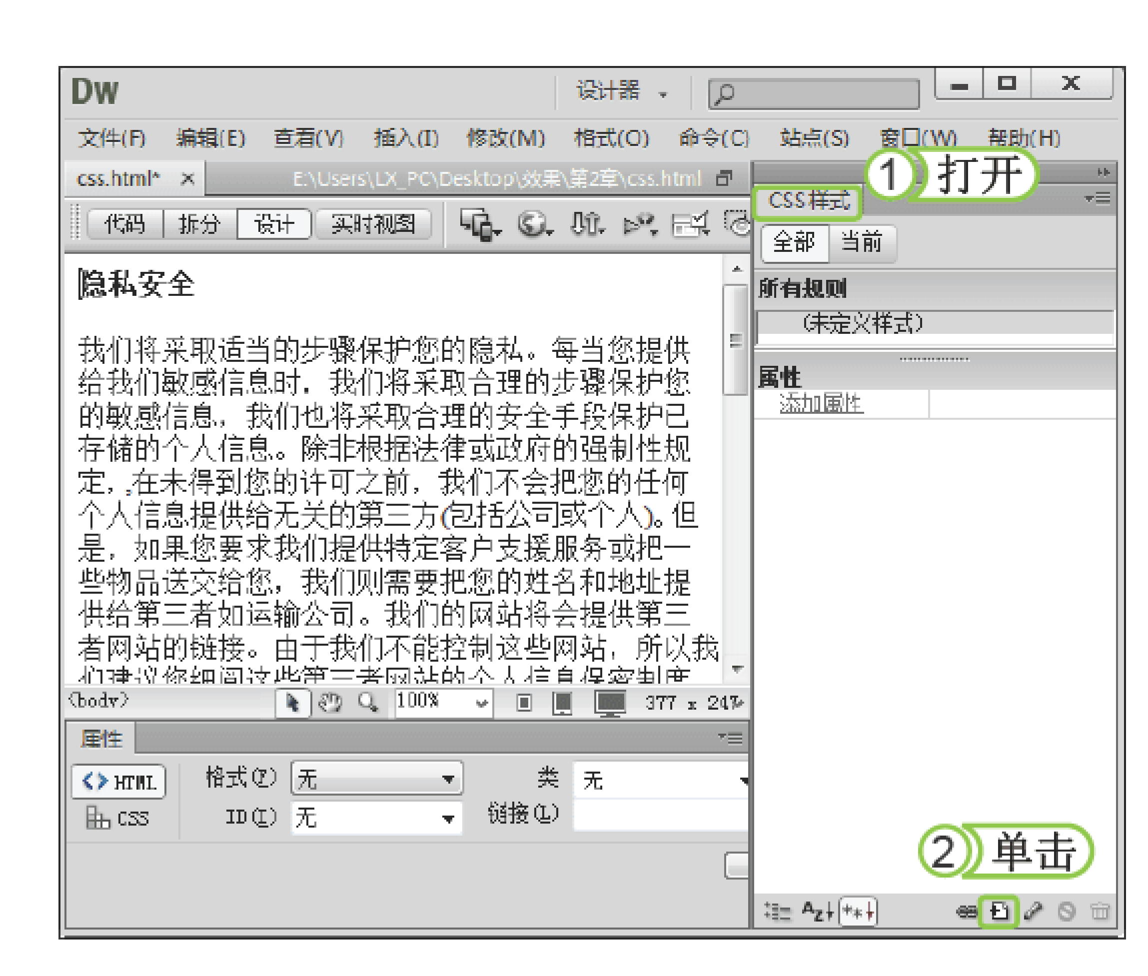
下面将在“CSS.html”网页中，为所选文本创建内部 CSS 样式以美化文本效果，其具体操作如下：

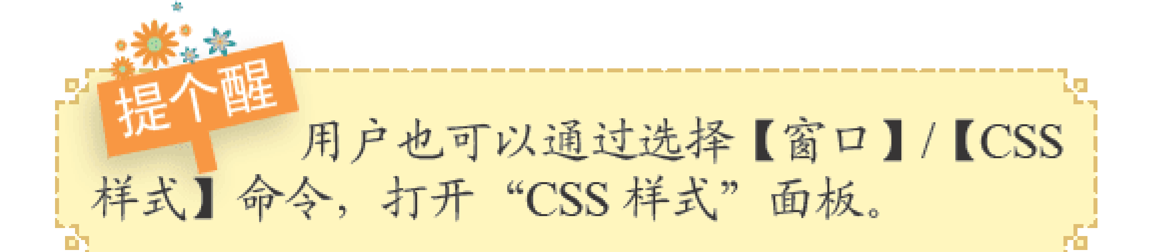


素材\第2章\CSS\css.html
效果\第2章\CSS\css.html
实例演示\第2章\内部CSS样式

STEP 01：打开“新建CSS规则”对话框

1. 打开“css.html”网页，按Shift+F11组合键，打开“CSS样式”面板。
2. 在该面板的右下角，单击“新建CSS规则”按钮，打开“新建CSS规则”对话框。

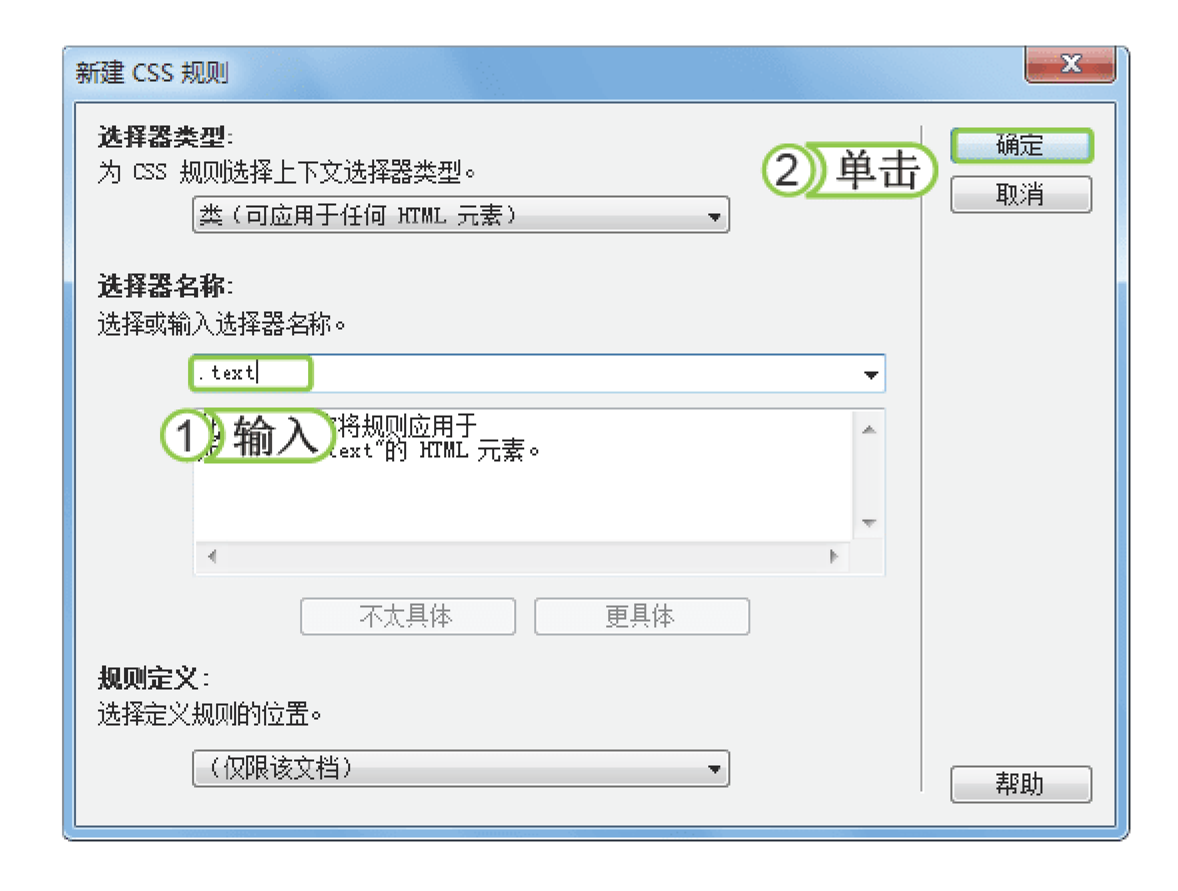




用户也可以通过选择【窗口】/【CSS样式】命令，打开“CSS样式”面板。

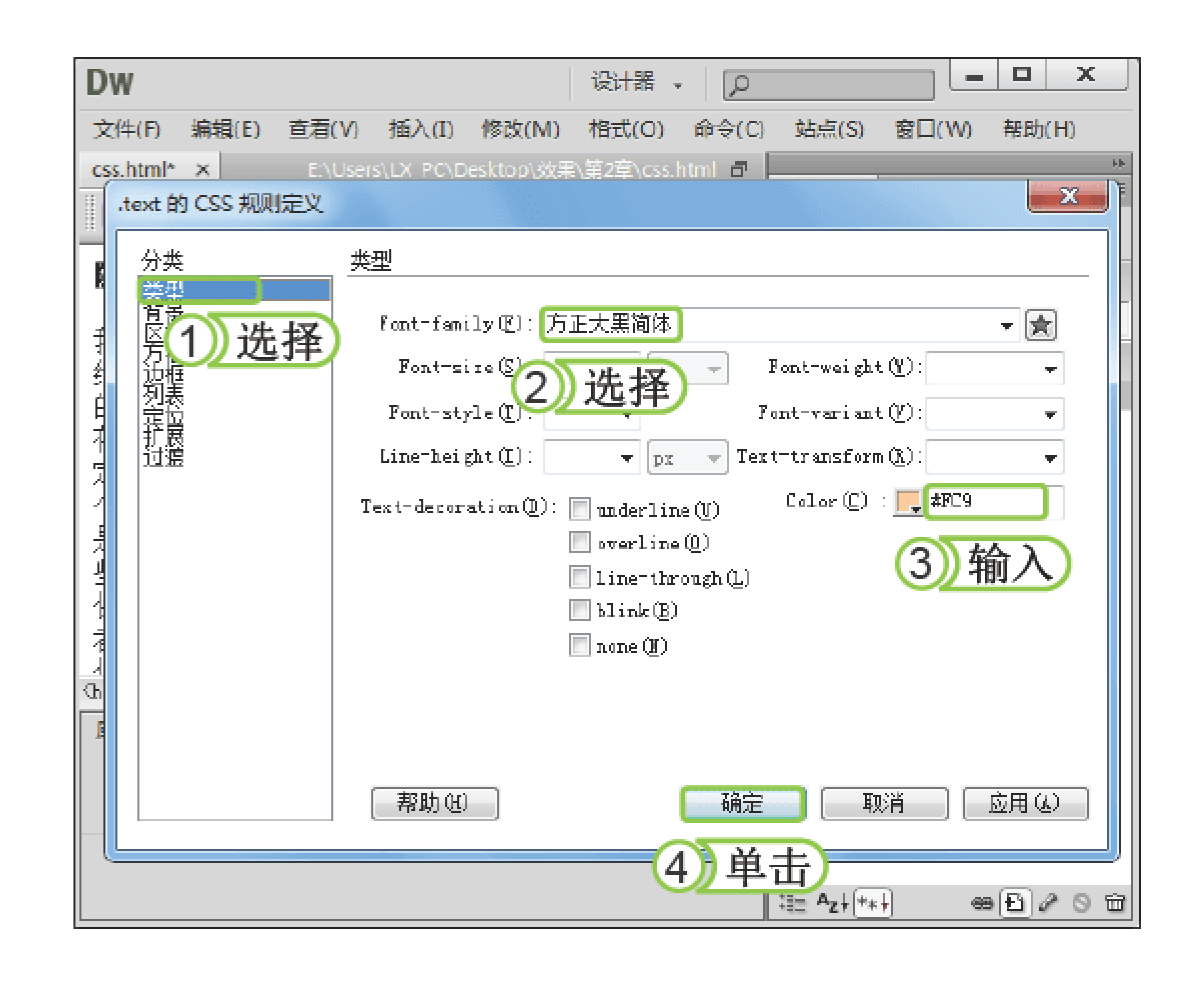
STEP 02：输入选择器名称

1. 在打开对话框的“选择器名称”下拉列表框中输入“.text”，其他保持默认设置。
2. 单击确定按钮。



提个醒

可在编辑区中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【CSS样式】/【新建】命令，即可打开“新建CSS规则”对话框。



STEP 03：设置CSS样式中的属性

1. 在打开对话框的“分类”列表框中选择“类型”选项。
2. 在“Font-family”下拉列表框中选择文本的字体为“方正大黑简体”。
3. 在“Color”文本框中输入颜色“#FC9”。
4. 单击确定按钮，完成CSS样式属性设置。

提个醒

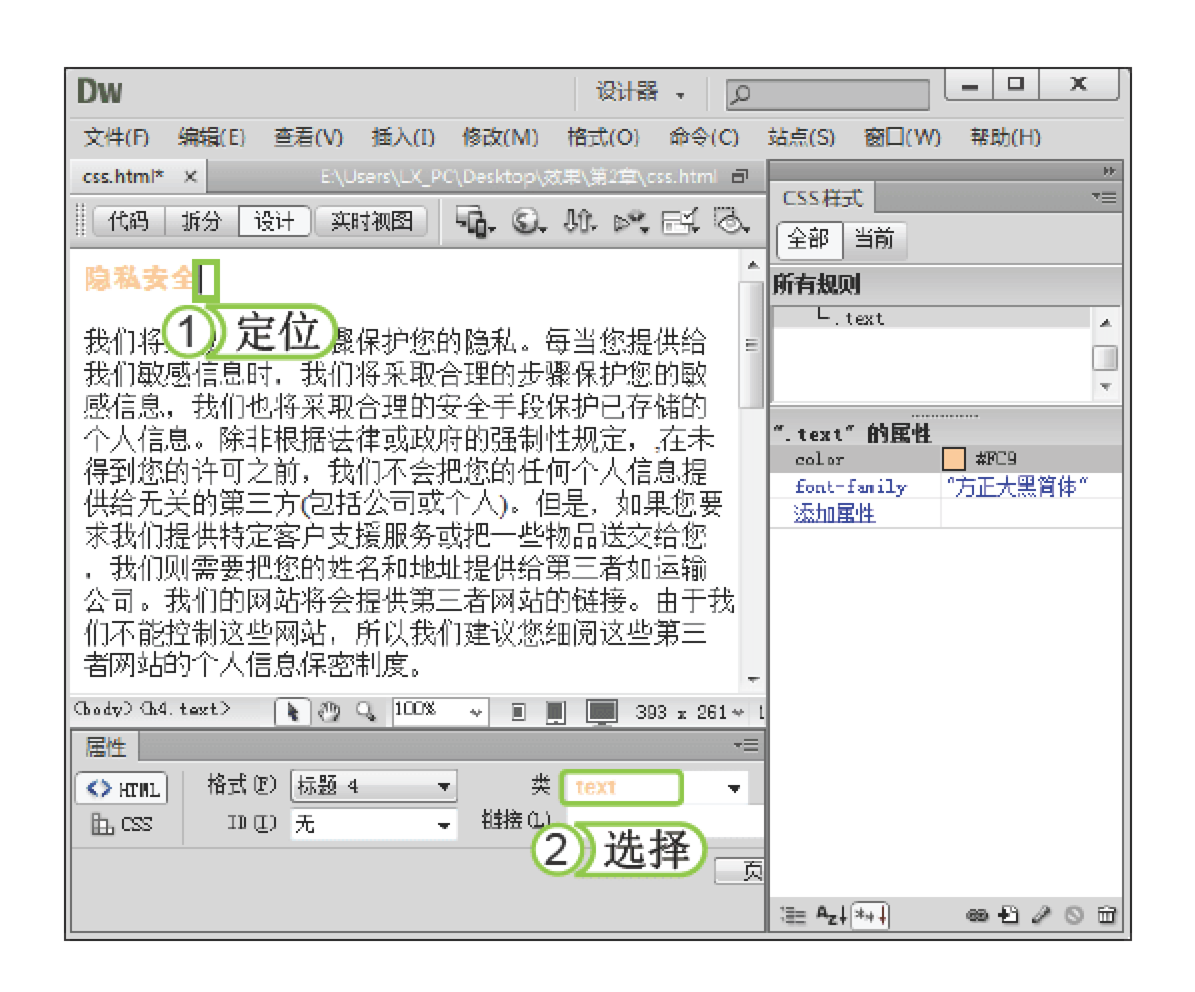
在设置颜色时，可直接单击“Color”文本框后的按钮，在弹出的颜色面板中选择需要的颜色，系统也会自动在其文本框中填充颜色值。

经验一箩筐——设置CSS样式中的其他属性

在“CSS规则定义”对话框中，除了可设置“类型”选项中的各种属性外，同样也可选择其他选项，对其他属性进行设置，如设置背景、边框等效果。

STEP 04：应用 CSS 样式

1. 返回到网页编辑区中，将插入点定位到需要应用 .text 样式的文本后。
2. 在“属性”面板中，选择“类”下拉列表框中的“text”选项，完成所有操作。



提个醒　在定义完 CSS 样式后，则可在“CSS 样式”面板中查看到所有的 CSS 样式文件。

经验一箩筐——使用代码创建内部样式

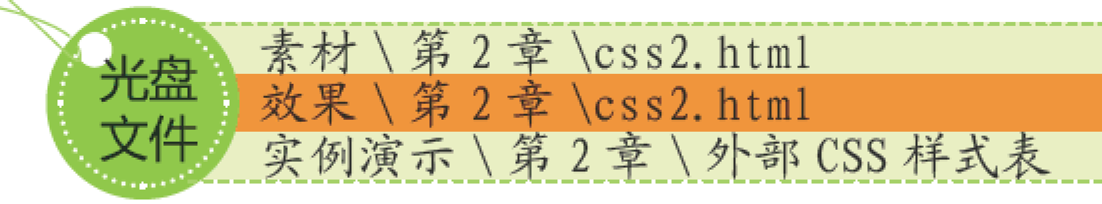
切换到“代码”视图中，在 </head> 前添加 <style type="text/css"></style> 标签，并在该标签中创建 CSS 内部样式，也可以在行内添加内部样式，如 <p style="color:#CC9; font-size:14px"></p>。

```
<style type="text/css">
.text {
    font-family: "方正大黑简体";
    color: #FC9;
}
</style>
```

2. 外部 CSS 样式表

在 Dreamweaver CS6 中，创建外部 CSS 样式后，可以在多个网页中应用相同的 CSS 样式，避免在不同的网页中创建相同的 CSS 样式，这样可以节省制作网页的时间，从而提高制作效率。

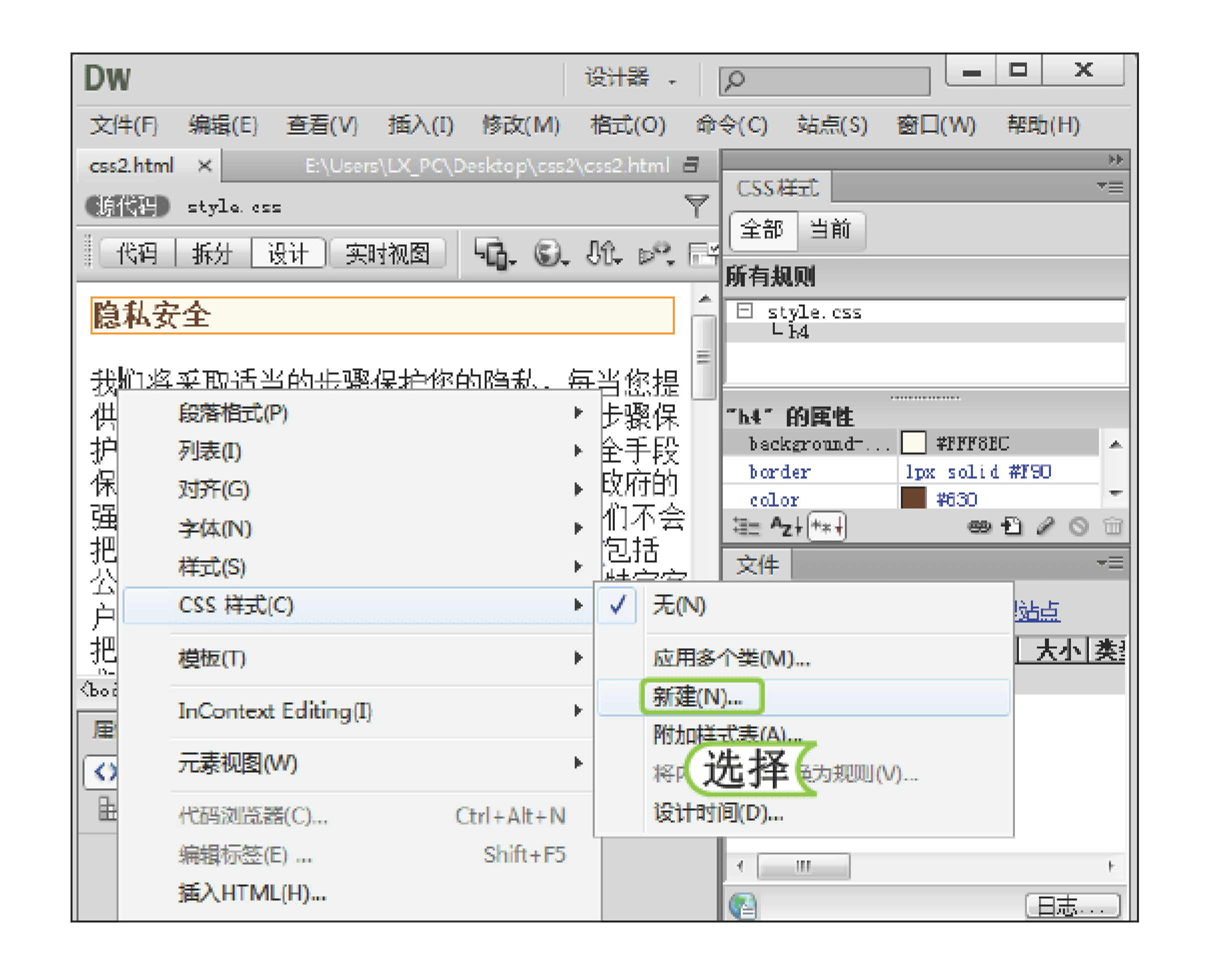
下面将在“css2.html”网页中应用创建的外部 CSS 样式文件，让“css2.html”网页更加美观。其具体操作如下：



素材 \ 第 2 章 \css2.html
效果 \ 第 2 章 \css2.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 外部 CSS 样式表

STEP 01：准备新建外部样式

打开“css2.html”网页，在页面编辑区单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【CSS 样式】/【新建】命令，打开“新建 CSS 规则”对话框。



提个醒　如果用户在弹出的快捷菜单中选择【CSS 样式】/【附加样式表】命令，则可在打开的对话框中选择已经创建好的 CSS 样式进行引用。

STEP 02：设置选择器类型、名称与规则

1. 在“选择器类型”下拉列表框中选择类型“标签（重新定义 HTML 元素）”选项。
2. 在“选择器名称”下拉列表框中选择标签名称“p”。
3. 在“规则定义”下拉列表框中选择“（新建样式表文件）”选项。
4. 单击 确定 按钮。



STEP 03：保存 CSS 文件

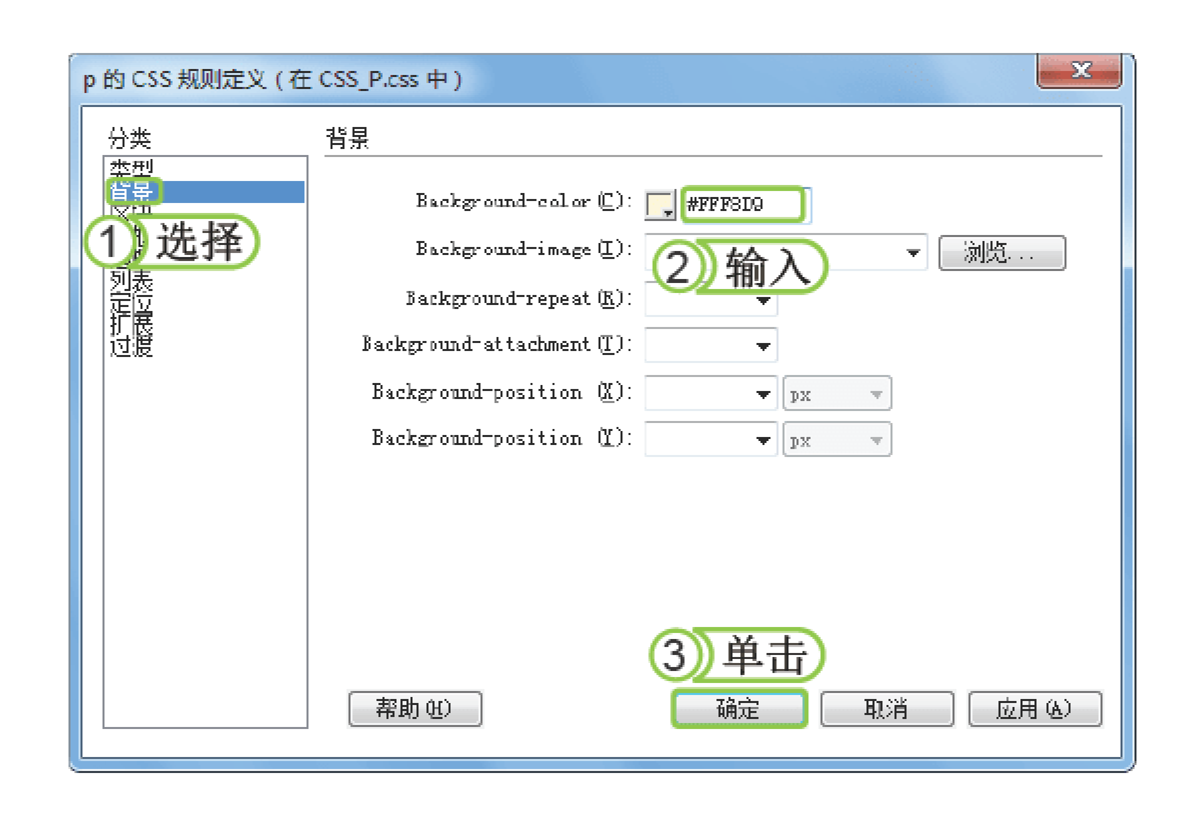
1. 在打开对话框的“保存在”下拉列表框中选择保存位置。
2. 在“文件名”文本框中输入 CSS 样式的名称“CSS_P”。
3. 单击 保存(S) 按钮。





STEP 04：设置边框属性

1. 在打开对话框的“分类”列表框中选择“边框”选项。
2. 在右侧窗格中分别将“Style”、“Width”及“Color”属性设置为“solid”、“1”和“#FCC”。



STEP 05：设置背景颜色

1. 在“分类”列表框中选择“背景”选项。
2. 在右侧窗格中将“Background-color”值设置为“#FFF8D9”。
3. 单击 确定 按钮。

提个醒

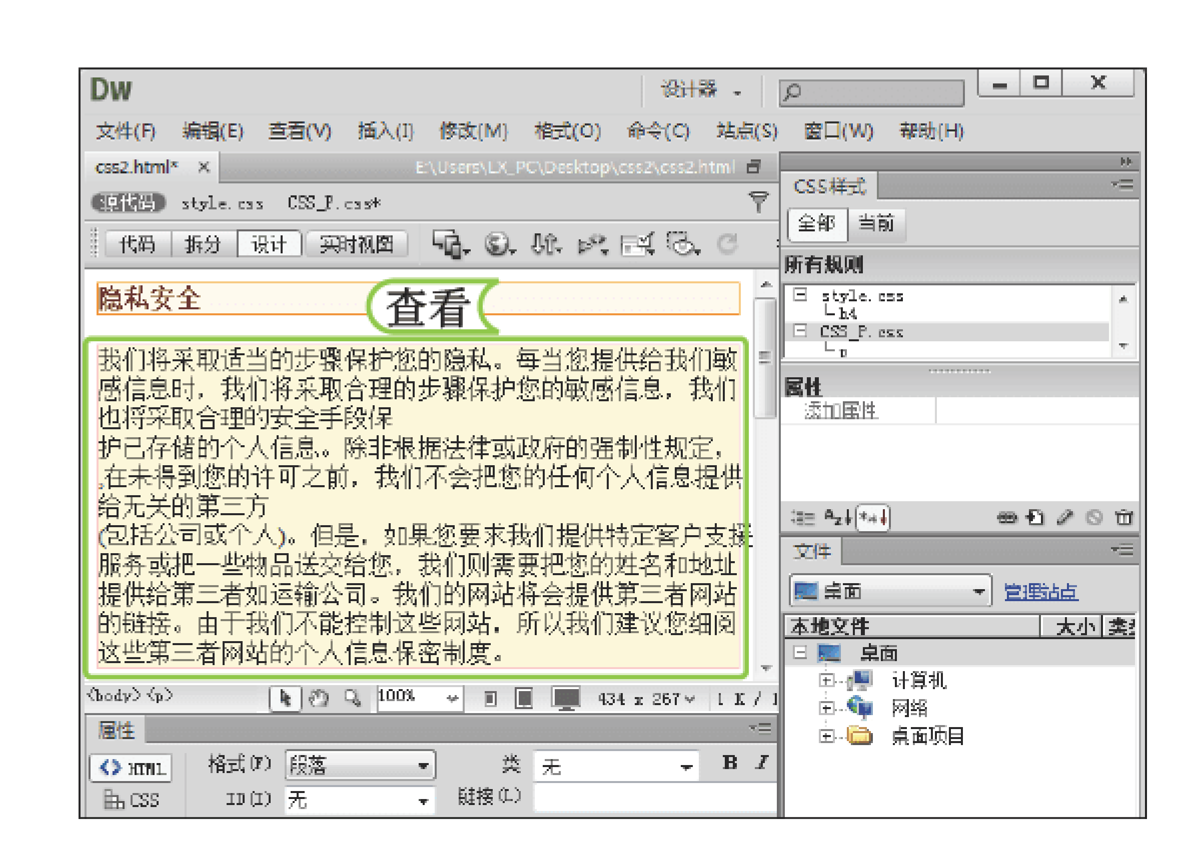
在“背景”选项卡右侧窗格中，除了设置背景颜色外，还可设置背景图、位置等属性。

STEP 06： 自动应用了样式效果

在编辑区中可以看到，应用了标签 <p></p> 的文本则自动应用了样式效果。

提个醒

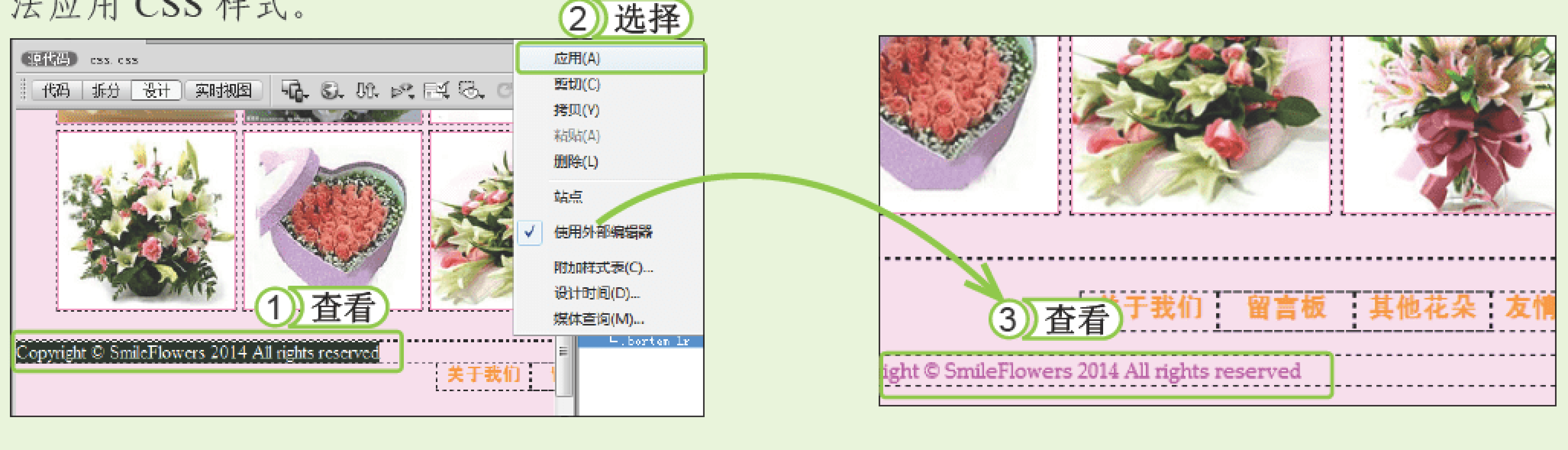
在同一对象可以同时应用多个样式，应用多个 CSS 样式的代码如 “class="red text"”，即在每个样式名称中间用空格相隔。



问题小贴士

问：不同的样式到底该如何应用呢？

答：在 Dreamweaver CS6 中有 3 种类型的类可以自动应用 CSS 样式，分别是 ID CSS 样式、标签 CSS 样式和复合内容 CSS 样式，而用户自定义的类 CSS 样式则需要手动设置，才能应用到内部或外部样式。如果是内部 CSS 样式文件，则可直接选择需要引用的对象，在 “CSS 样式” 面板中选择需要应用的 CSS 样式的名称，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 “应用” 命令，即可对选择的对象应用所选的 CSS 样式；如果不是外部 CSS 样式，可将 CSS 样式文件复制到与网页所在的同一个文件夹下，即可使用内部 CSS 样式的方法应用 CSS 样式。



2.3.3 修改 CSS 样式

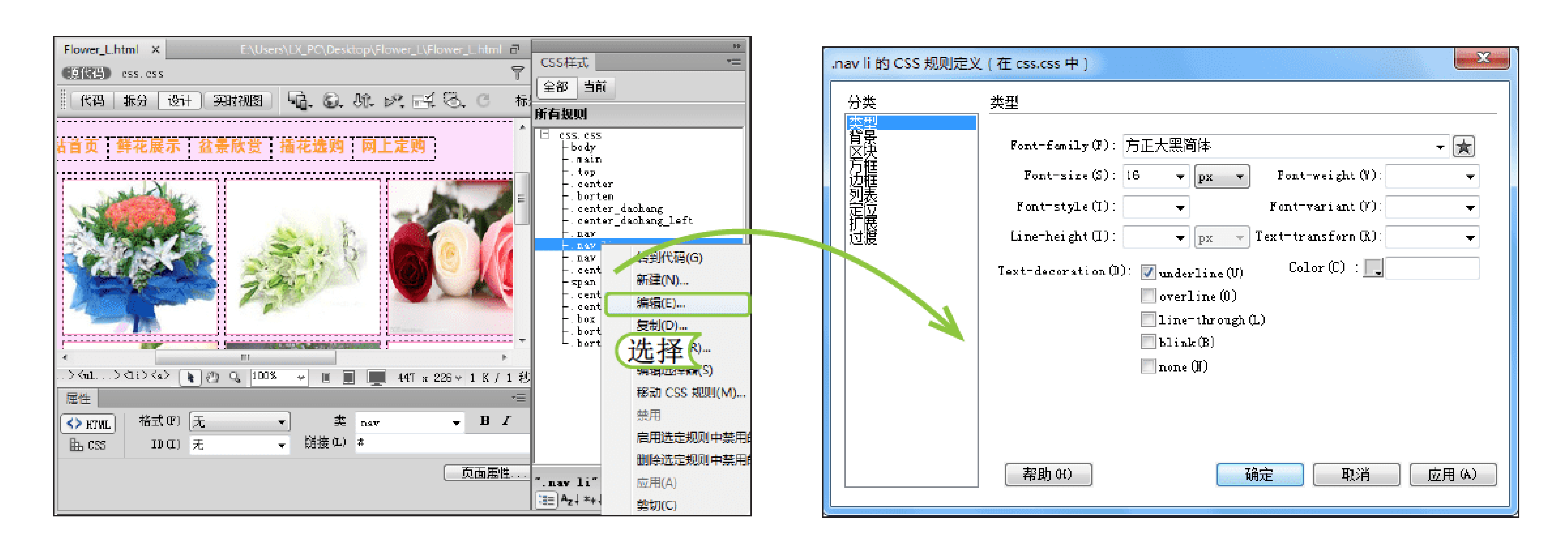
在实际定义 CSS 样式的过程中，可以先定义一个基本的 CSS 样式，预览后再对样式进行修改，直至效果满意为止，修改 CSS 样式后，应用了样式的对象将自动更新显示效果。下面将介绍两种修改 CSS 样式的常用方法。

1. 使用“规则定义”对话框修改

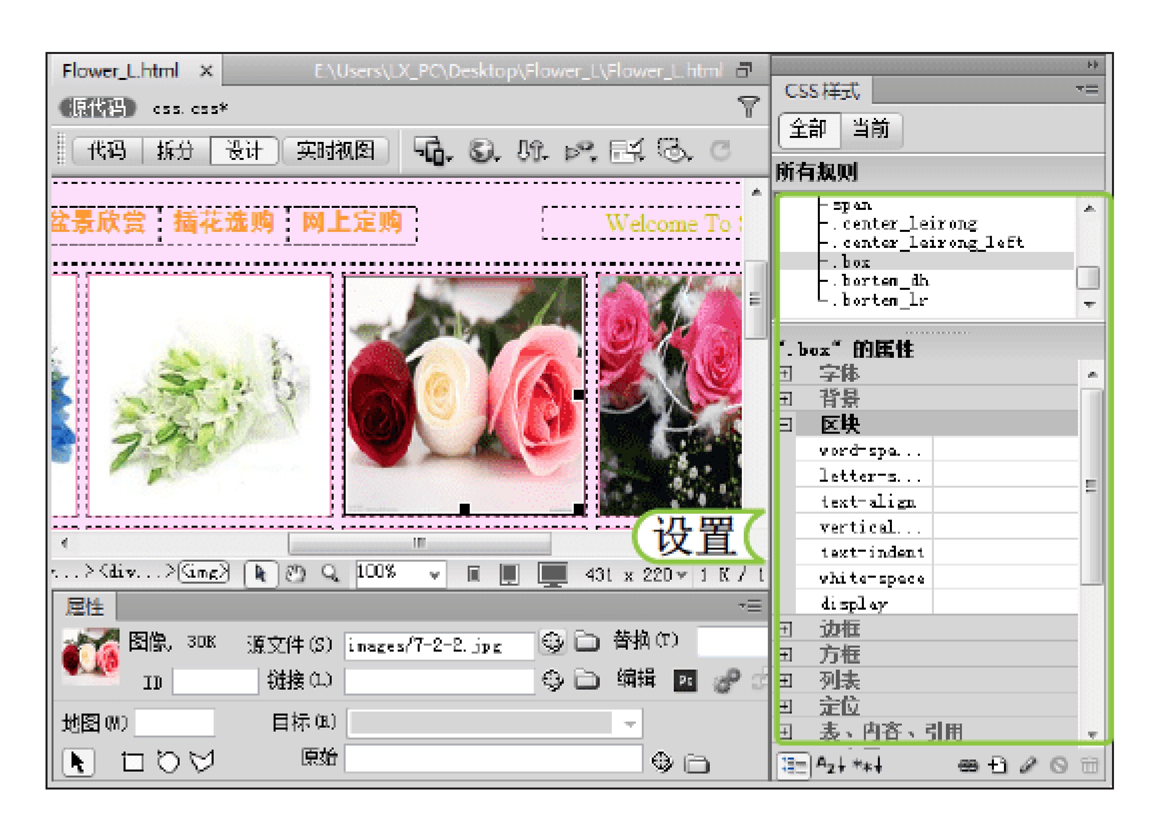
在 CSS 规则定义对话框中修改 CSS 样式的方法很简单，只需要在 “CSS 样式” 面板中，选择需要进行修改的 CSS 样式的名称。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 “编辑” 命令，打开对应 CSS 名称的“规则定义”对话框，在对话框中重新设置各种样式的参数，设置完参数后，单击 确定 按钮即可完成 CSS 样式的修改。

经验一箩筐——快速修改 CSS 样式

在 “CSS 样式” 面板中双击需要修改的 CSS 样式名称，打开对应的 “规则定义” 对话框进行修改或选中需要修改的 CSS 样式，单击 按钮，打开 “规则定义” 对话框进行修改。



2. 使用“属性”选项修改

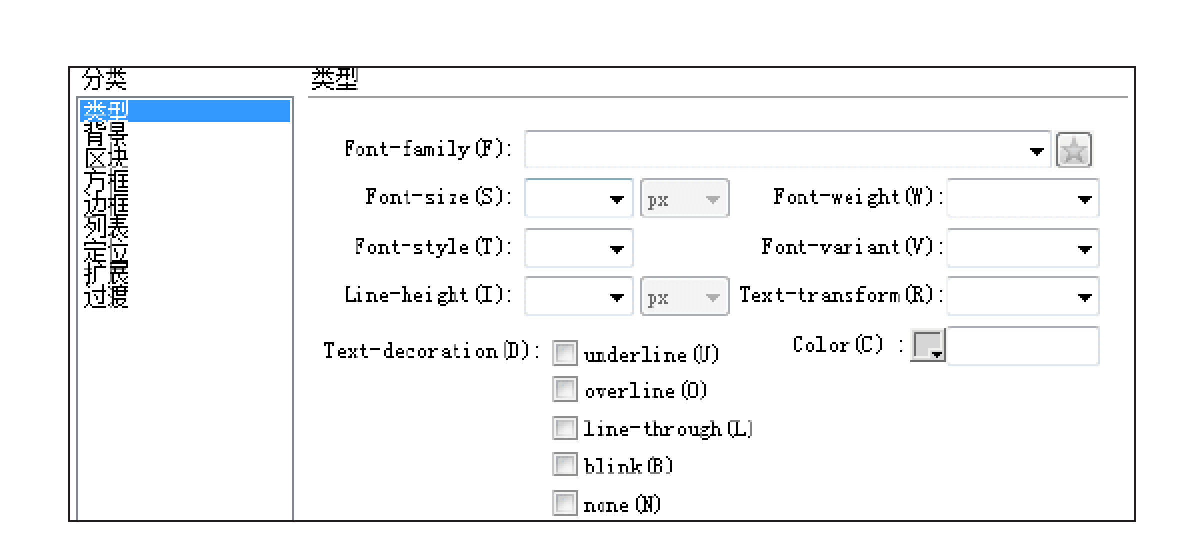


如果用户想要在 Dreamweaver CS6 中修改 CSS 样式中的各种属性，可直接按 Shift+F11 组合键，打开“CSS 样式”面板，在该面板中的“所有规则”栏中选择需要修改的 CSS 样式，然后在“属性”选项卡下对所选的 CSS 样式的各种属性进行修改即可。

2.3.4 设置 CSS 样式的属性

在创建内部和外部样式时，所使用到的 CSS 规则定义对话框中各种属性，如“类型”、“背景”、“区块”、“方框”、“边框”、“列表”、“定位”和“扩展”等 8 个选项中所设置的各种属性。下面将分别对其具体的含义进行介绍。

1. “类型”选项



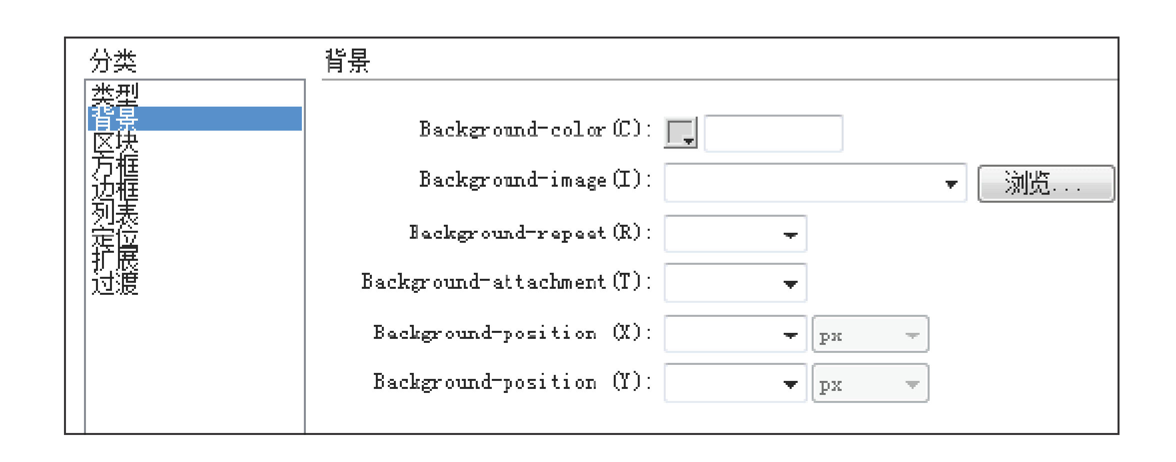
在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“类型”选项，在对话框右侧窗格中则可以对文本的样式进行具体的设置，如下表所示为常用属性的具体作用。

“类型”选项常用属性

属　性	作　用
Font-family	设置文本中的字体效果
Font-size	设置文本中的字体大小
Font-weight	设置文本的粗细程度，也可直接输入粗细值
Font-style	设置文本的特殊格式，如“斜体”、“偏斜体”等
Font-variant	设置文本的变形方式，如“小型大写字母”等
Line-height	设置文本行与行之间的距离，可直接输入行高值
Text-transform	设置英文文本的大小写形式，如“首字母大写”、“大写”和“小写”等
Text-decoration	设置文本的修饰效果，如上划线、删除线及下划线等
Color	设置文本颜色

2. “背景”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“背景”选项，在对话框右侧可以对背景样式进行设置。如下表所示为常用属性的具体作用。



“背景”选项常用属性

属　性	作　用
Background-color	设置背景颜色
Background-image	设置背景图像，单击 浏览... 按钮，在打开的对话框中可进行选择，也可直接在下拉列表框中输入背景图像的路径和名称
Background-repeat	设置背景图像的重复方式，包括“不重复”、“重复”、“水平重复”和“垂直重复”4 个选项
Background-attachment（T）	设置背景图像是固定在原始位置还是可以滚动的
Background-position（X）	设置背景图像的水平位置，可选择“left（左对齐）”、“center（居中）”、“right（右对齐）”等选项，也可选择“（值）”选项后，直接在其中输入水平位置的值
Background-position（Y）	设置背景图像的垂直位置，可选择“top（顶部）”、“center（居中）”、“bottom（底部）”等选项，也可选择“（值）”选项后，直接在其中输入垂直位置的值

经验一箩筐——简写背景 CSS 样式代码

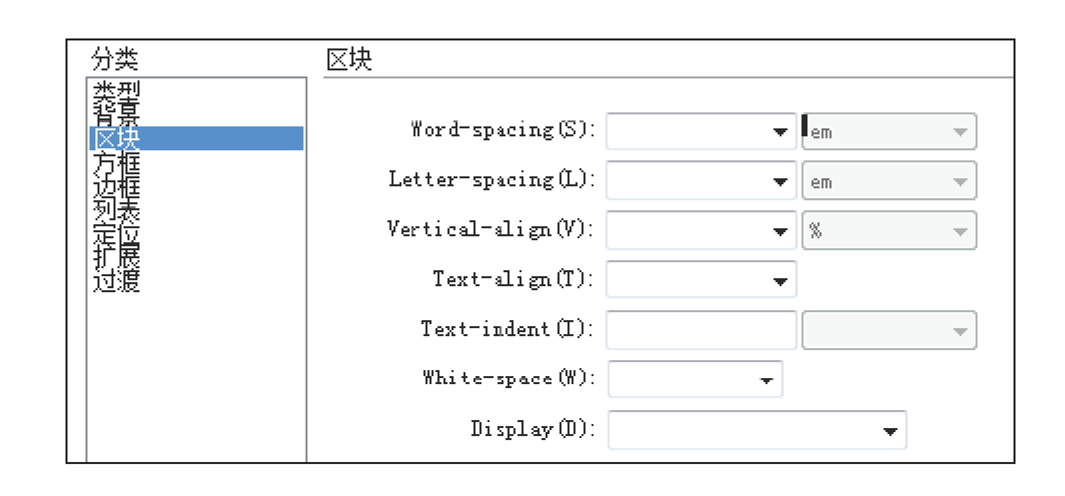
在 Dreamweaver CS6 中可以将复杂的背景代码简单化。

```
background-image: url(images/7-2-1.jpg);
background-repeat: repeat-x;
background-position: center top;
```

```
background:url(images/7-2-1.jpg) top repeat-x;
```

3. “区块”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“区块”选项，在对话框右侧可以对区块样式进行设置。下面将分别介绍各参数的具体作用。

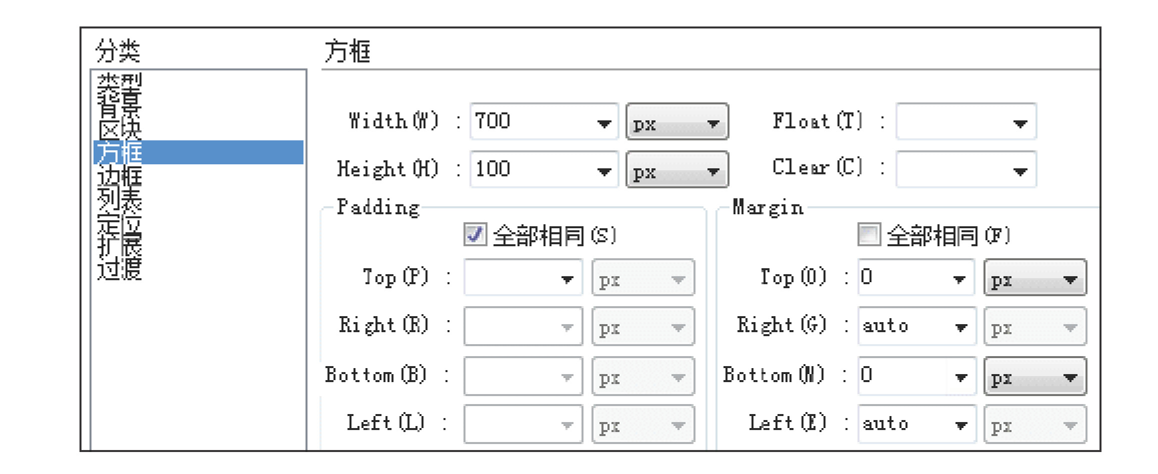


- “Word-spacing”下拉列表框：用于设置单词之间的间距，只适用于英文。
- “Letter-spacing”下拉列表框：用于设置字母之间的间距。
- “Vertical-align”下拉列表框：用于设置文本在垂直方向上的对齐方式。
- “Text-align”下拉列表框：用于设置文本在水平方向上的对齐方式。
- “Text-indent”文本框：用于设置文本首行缩进的距离。
- “White-space”下拉列表框：用于设置处理空格的显示方式，包括“normal（正常）”、“pre（保留）”和“nowrap（不换行）”3 种方式，如果选择“normal”选项，则会将多个空格显示为 1 个空格；选择“pre”选项，则以文本本身的格式显示空格和回车；选择“nowrap”选项，则以文本本身的格式显示空格但不显示回车。

- “Display”下拉列表框：在其中可选择区块中要显示的格式。

4. “方框”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“方框”选项，在对话框右侧可以对方框样式进行设置。下面将分别介绍各参数的具体作用。



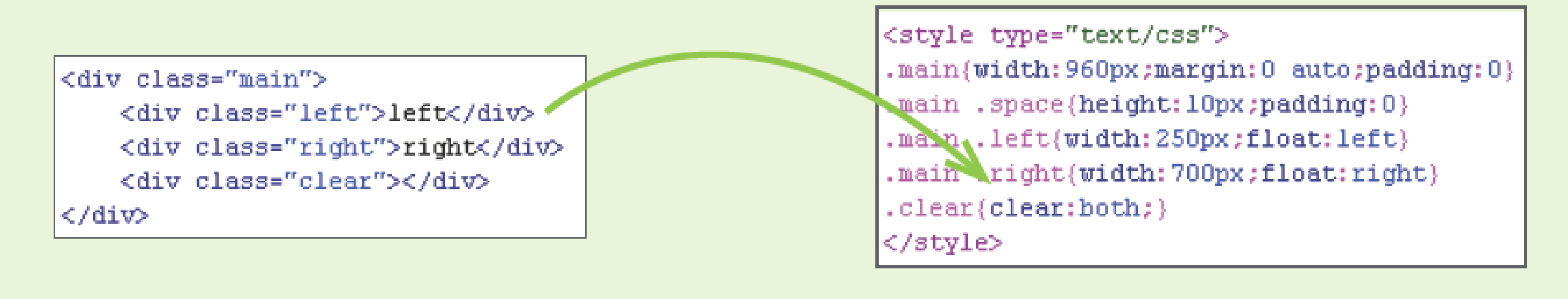
- “Width”下拉列表框：设置方框的宽度。
- “Height”下拉列表框：设置方框的高度。
- “Float”下拉列表框：设置方框中文本的环绕方式。
- “Clear”下拉列表框：设置层不允许在应用样式元素的某个侧边。
- “Padding”栏：指定元素内容与元素边框之间的间距。
- “Margin”栏：用于设置指定元素的边框与另一个元素之间的间距。

057

72 Hours

经验一箩筐——容器布局技巧

容器在这里一般是指 div，对于左右两栏的网页布局，可以使用如下图所示的布局代码，其中左图为容器代码，右图为对应的 CSS 样式定义代码。



```
<div class="main">
    <div class="left">left</div>
    <div class="right">right</div>
    <div class="clear"></div>
</div>
```

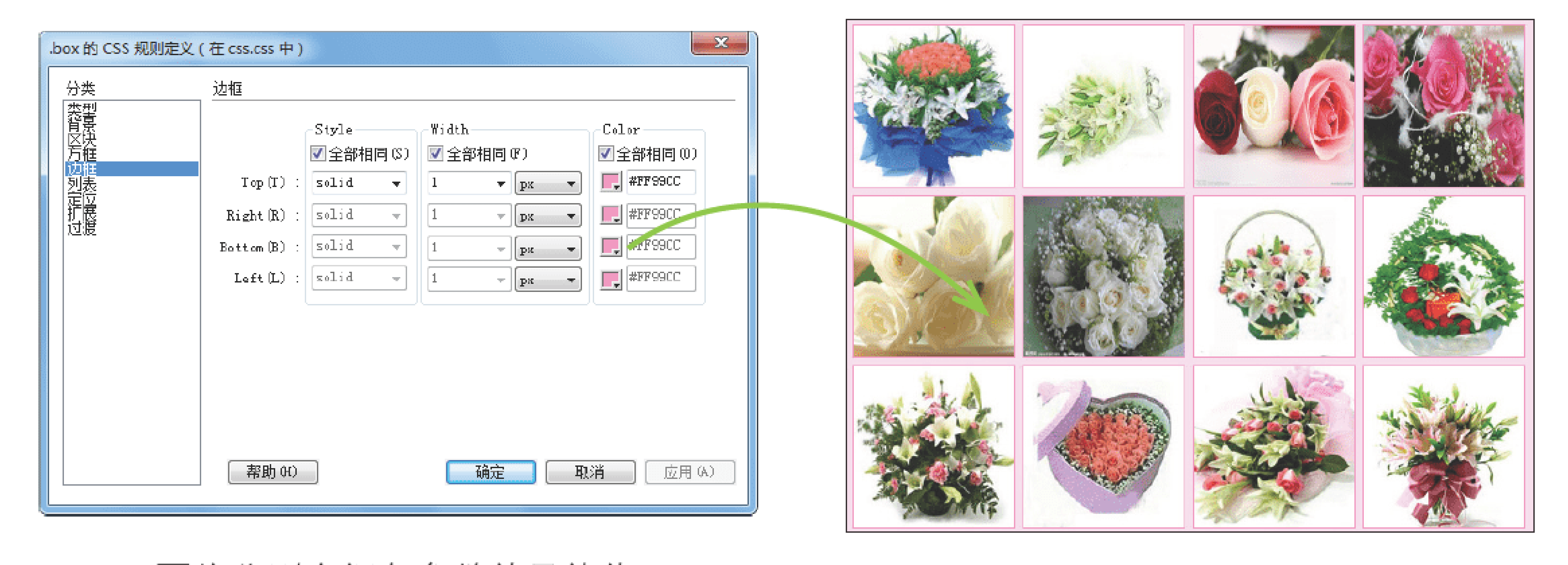
```
<style type="text/css">
.main{width:960px;margin:0 auto;padding:0}
.main .space{height:10px;padding:0}
.main .left{width:250px;float:left}
.main .right{width:700px;float:right}
.clear{clear:both;}
</style>
```

62 Hours

5. “边框”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“边框”选项，在对话框右侧可以对边框样式进行设置。

52 Hours



42 Hours

下面将分别介绍各参数的具体作用。

32 Hours

- “Style”栏：用于设置元素上、下、左、右的边框样式。
- “Width”栏：用于设置元素上、下、左、右的边框宽度。
- “Color”栏：用于设置元素上、下、左、右的边框颜色。

22 Hours

12 Hours

6. “列表”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“列表”选项，在对话框右侧可以对列表样式进行设置。一般会用在网页导航文本中。



下面将分别介绍各参数的具体作用。

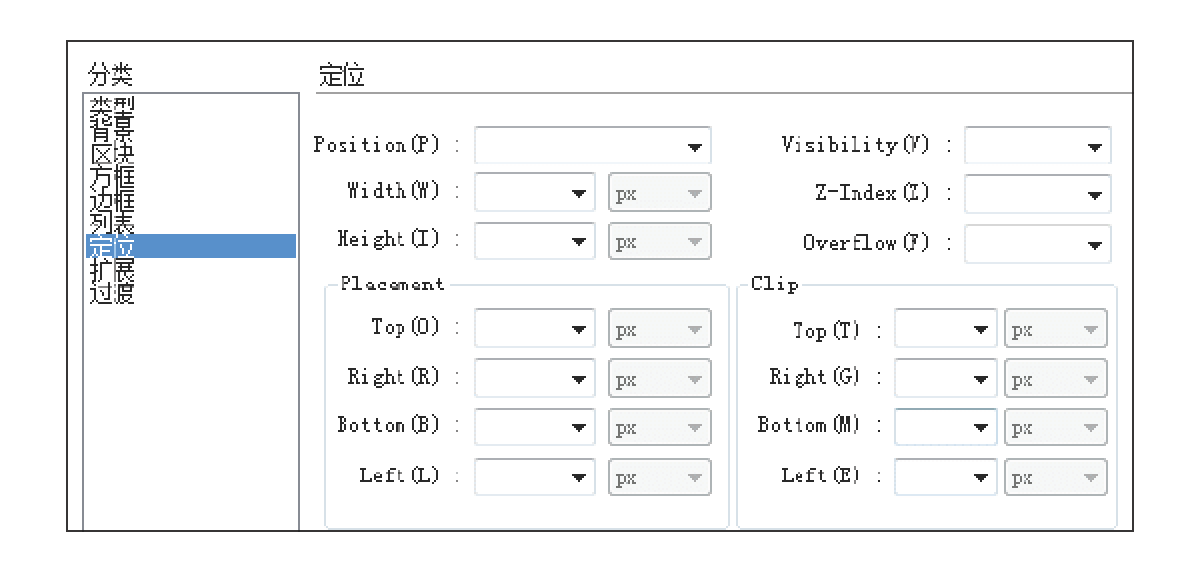
- “List-style-type”下拉列表框：在其中可选择无序列表的项目符号类型和有序列表的编号类型。
- “List-style-image”下拉列表框：在其中可指定图像作为无序列表的项目符号，可直接在其中输入图像的路径，也可单击 浏览... 按钮，在打开的对话框中选择图像。
- “List-style-Position”下拉列表框：在其中可以选择列表文本是否换行和缩进。“outside”选项表示当列表过长而自动换行时以缩进方式显示；“inside”选项表示当列表过长而自动换行时不缩进。

经验一箩筐——取消项目符号

在网页中，如果想取消列表文本的项目符号，可直接将属性“List-style-type”设置为“none”，如果是代码则写为 List-style-type:none。

7. “定位”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“定位”选项，在对话框右侧可以对对象或容器的定位样式进行设置。一般会用在容器的布局上。下面将分别介绍其主要参数的具体作用。



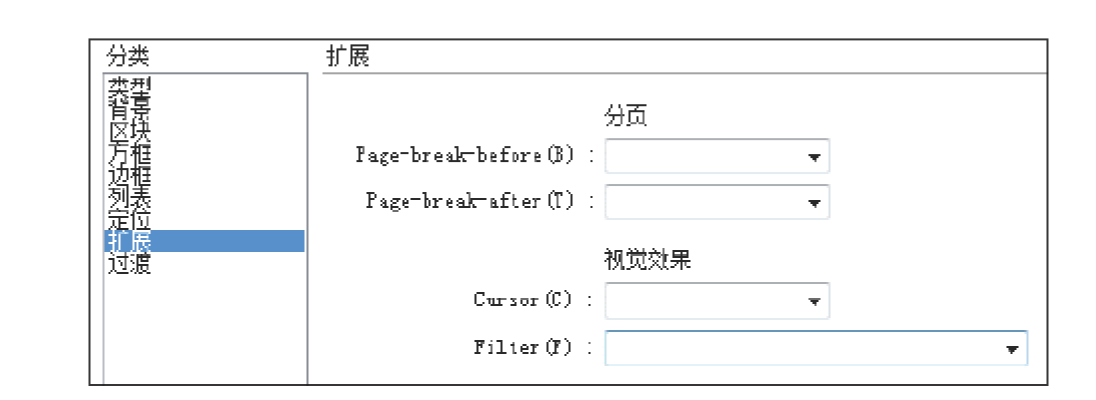
- “Position”下拉列表框：用于设置定位的方式，选择“绝对”选项可以使用“定位”框中输入的坐标相对于页面左上角来放置层；选择“相对”选项可以使用“定位”框中输入的坐标相对于对象当前位置来放置层；选择“静态”选项可以将层放在它在文本中的位置。
- “Visibility”下拉列表框：确定层的显示方式，选择“继承”选项将继承父层的可见性属性，如果没有父层，则可见；选择“可见”选项将显示层的内容；选择“隐藏”选项将隐藏层的内容。
- “Z-Index”下拉列表框：确定层的堆叠顺序。编号较大的层显示在编号较小的层上面。
- “Overflow”下拉列表框：确定当层的内容超出层的大小时的处理方式，选择“可见”选

项将使层向右下方扩展，以所有内容都可见；选择“隐藏”选项将保持层的大小并剪辑任何超出的内容；选择“滚动”选项将在层中添加滚动条，不论内容是否超出层的大小；选择“自动”选项，则当层的内容超出层的边界时显示滚动条。

- “Placement”栏：指定层的位置和大小。
- “Clip”栏：定义层（div）的可见部分。

8. “扩展”选项

在 CSS 规则定义对话框的“分类”列表框中选择“扩展”选项，在对话框右侧可以对扩展样式进行设置。下面将分别介绍各栏的含义。



（1）“分页”栏

用于控制打印时在 CSS 样式的网页元素之前或之后进行分页。只需在其下的两个下拉列表框中进行设置即可。下面将分别介绍各参数的具体作用。

- “Page-break-before”下拉列表框：控制打印时在 CSS 样式的网页元素之前进行分页。
- “Page-break-after”下拉列表框：控制打印时在 CSS 样式的网页元素之后进行分页。

（2）“视觉效果”栏

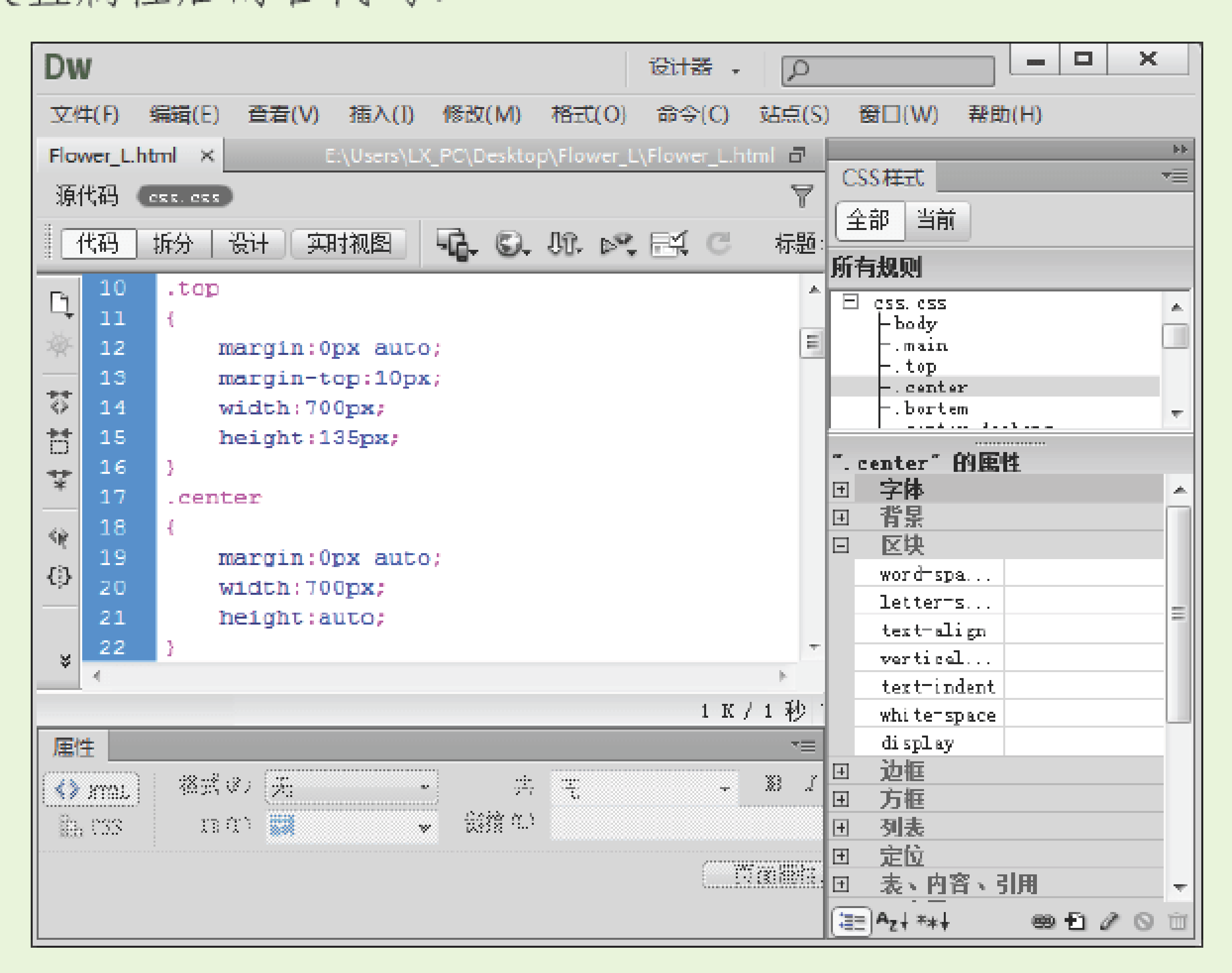
该栏的作用主要是在应用了 CSS 样式后，鼠标光标在网页中移动时所变化的形状。下面将分别介绍各参数的具体作用。

- “Cursor”下拉列表框：用于设置鼠标光标移动到应用 CSS 样式的网页元素上的形状。即为该下拉列表框中各选项所对应的鼠标样式。
- “Filter”下拉列表框：设置应用 CSS 样式的网页元素的特殊效果，不同的选项有不同的设置参数。

问题小贴士

问：如何看到设置属性后的各代码？

答：在规则定义对话框中所设置的属性参数，都可以在网页文档中查看到相应的代码，其方法为：在“CSS 样式”面板中，选择需要查看代码的 CSS 样式的名称，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“转到代码”命令，如果是外部 CSS 样式，则会在网页编辑区中自动打开 CSS 文档；如果是内部 CSS 样式则直接转到所写编辑代码的位置。



上机 1 小时 ▶ 美化“Flower_L.html”网页

- 进一步掌握 CSS 样式的创建方法。
- 进一步掌握 CSS 样式的各种属性。
- 进一步熟悉 CSS 样式的引用。

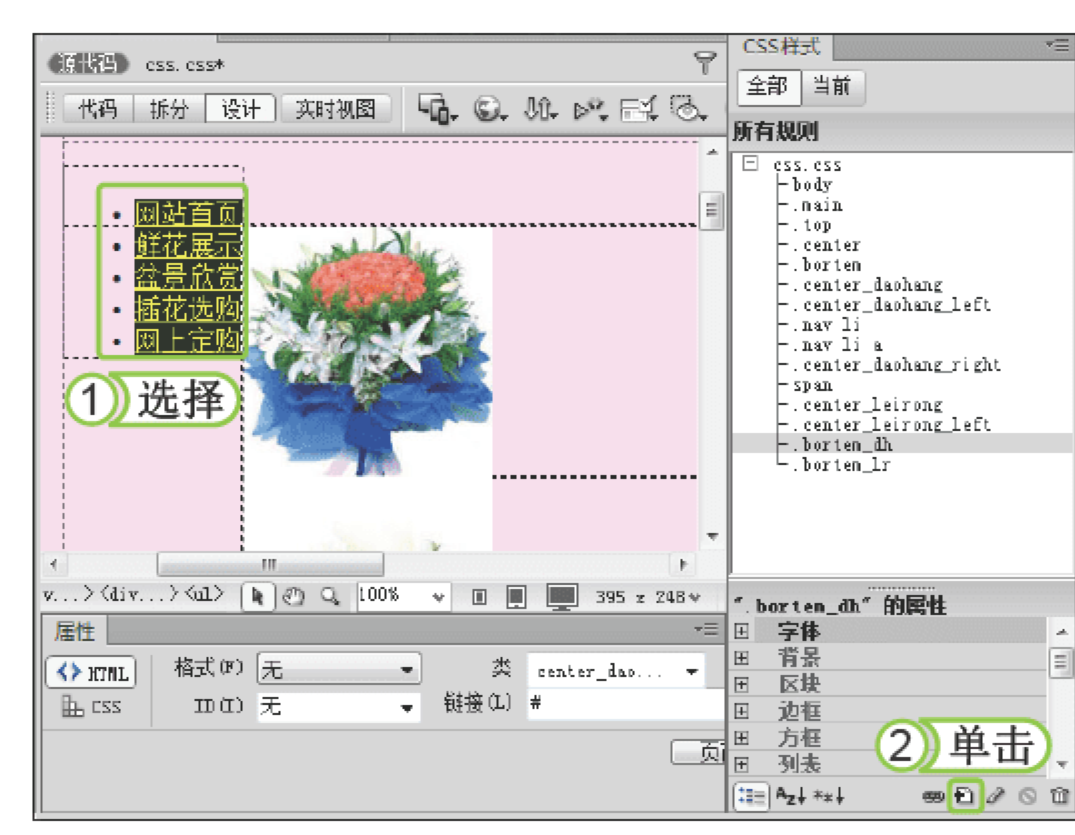
下面将在“Flower_L.html”网页中，新建 CSS 样式，应用到该网页上，以达到美化网页的效果。同时，让用户更加熟练地掌握 CSS 样式的各种属性，以及各属性的作用，其最终效果如下图所示。



光盘文件
素材\第 2 章\Flower_L\Flower_L.html
效果\第 2 章\Flower_L\Flower_L.html
实例演示\第 2 章\美化“Flower_L.html”网页

STEP 01：准备创建 CSS 样式

1. 打开“Flower_L.html”网页，选择带项目符号的所有文本。
2. 按 Shift+F11 组合键，打开“CSS 样式”面板，在面板右下角，单击“新建 CSS 规则”按钮，打开“新建 CSS 规则”对话框。

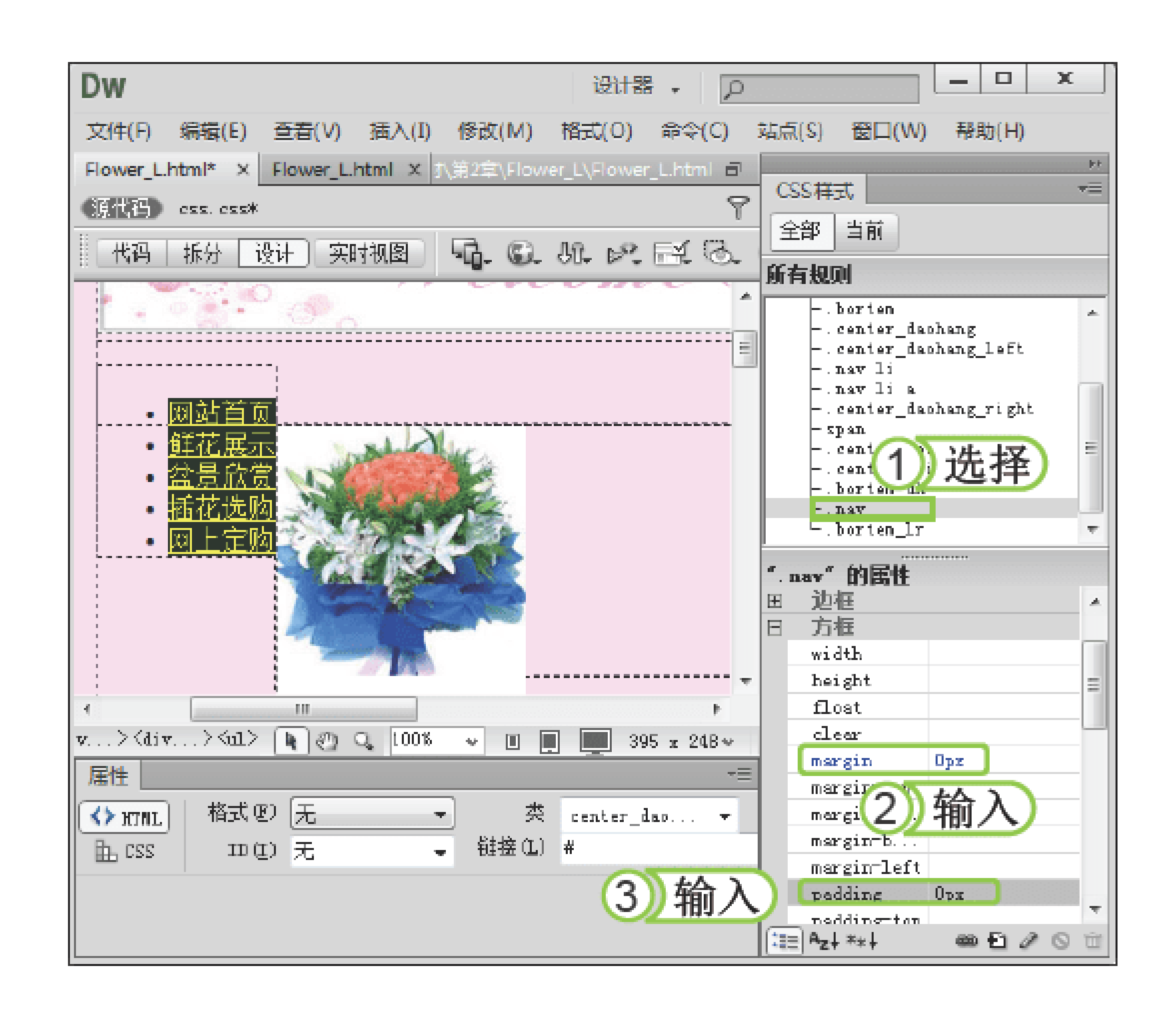


STEP 02: 创建 CSS 样式

1. 在打开对话框的“选择器类型”下拉列表框中选择“类（应用于所有的 HTML 元素）”选项。
2. 在“选择器名称”下拉列表框中输入“.nav”。
3. 依次单击 确定 按钮，返回到“CSS 样式”面板中即可查看到新建的 .nav 样式。

STEP 03: 设置属性

1. 保持新建的 .nav 样式的选中状态。
2. 在“.nav 属性”选项卡下展开“方框”选项。在“margin”属性后的文本框中输入属性值“0px”。
3. 在“padding”属性后的文本框中输入属性值“0px”。按 Enter 键结束输入。



提个醒

“margin”和“padding”属性值设置 0px 和没有设置是不一样的，因为在不同的浏览器中都会存在一定的边距，所以必须进行设置。

STEP 04: 应用创建的 CSS 样式

在“所有规则”选项下选择“.nav”样式，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“应用”命令，便可将其创建的 CSS 样式应用到选择的文本中。



经验一箩筐——快速选择对象

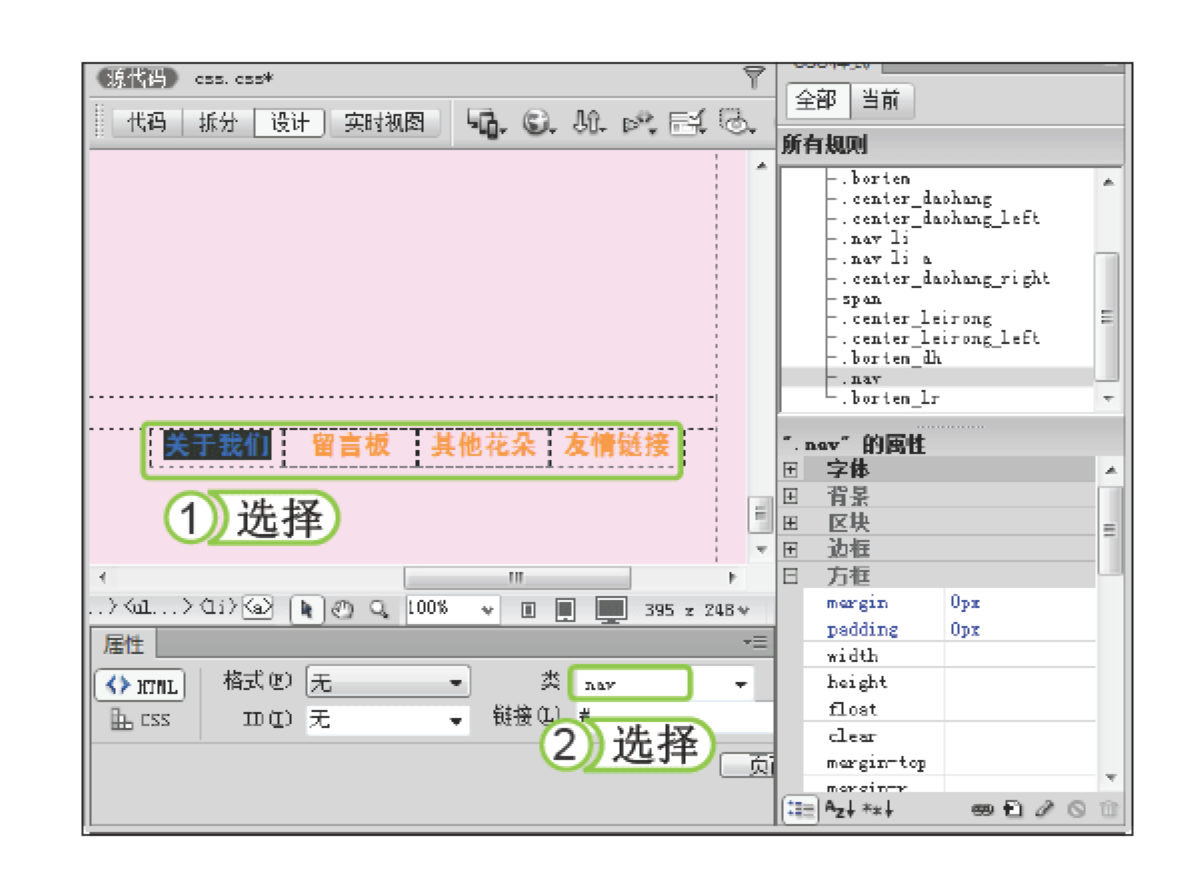
在编辑网页时，如果网页中有多个容器（div、p）等。可直接在“属性”面板上方的状态栏中选择对象或容器，因为在网页编辑区中所有的对象和容器都会出现在该状态栏中。



STEP 05：应用样式

1. 选择网页右下角的链接文本。
2. 在“属性”面板的“类”下拉列表框中选择“.nav”选项。

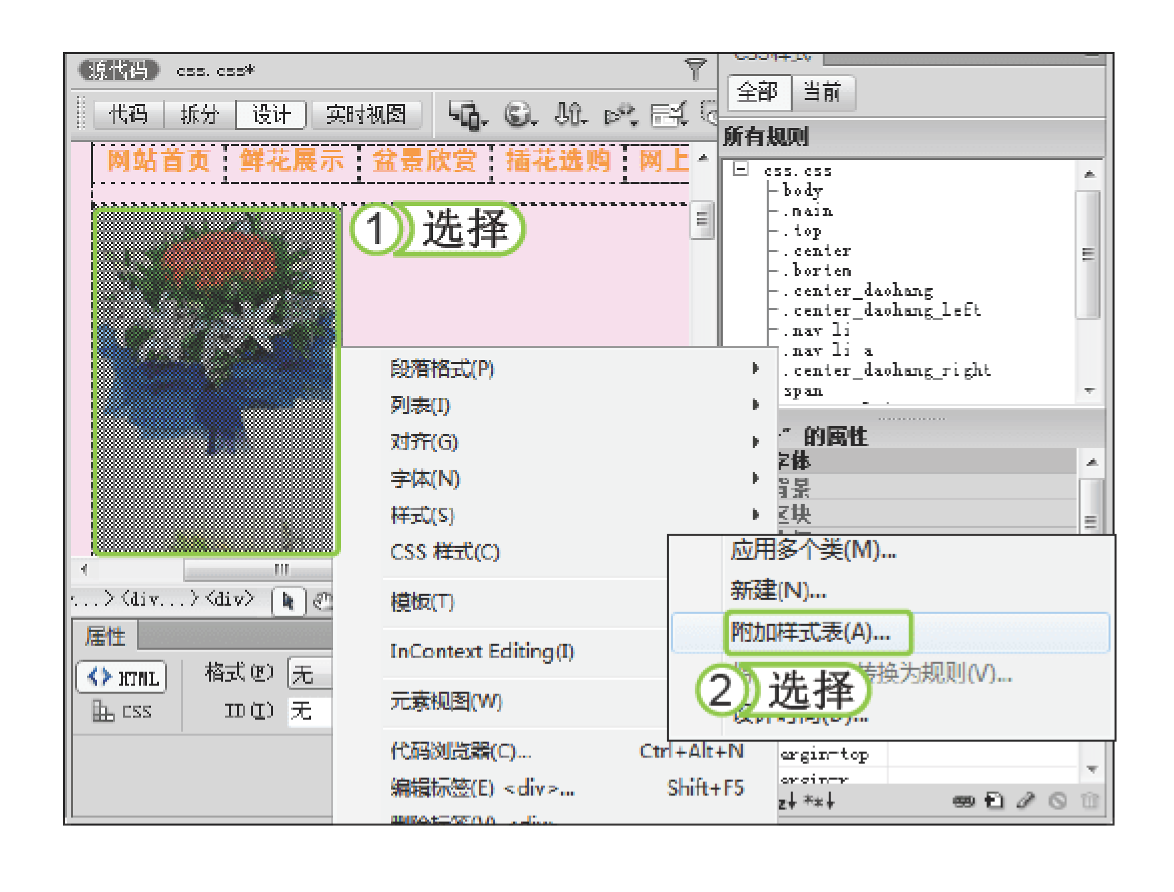
> **提个醒**
> 应用创建CSS样式的方法很多，用户可根据习惯任选一种进行使用，以提高用户制作网页的效率。

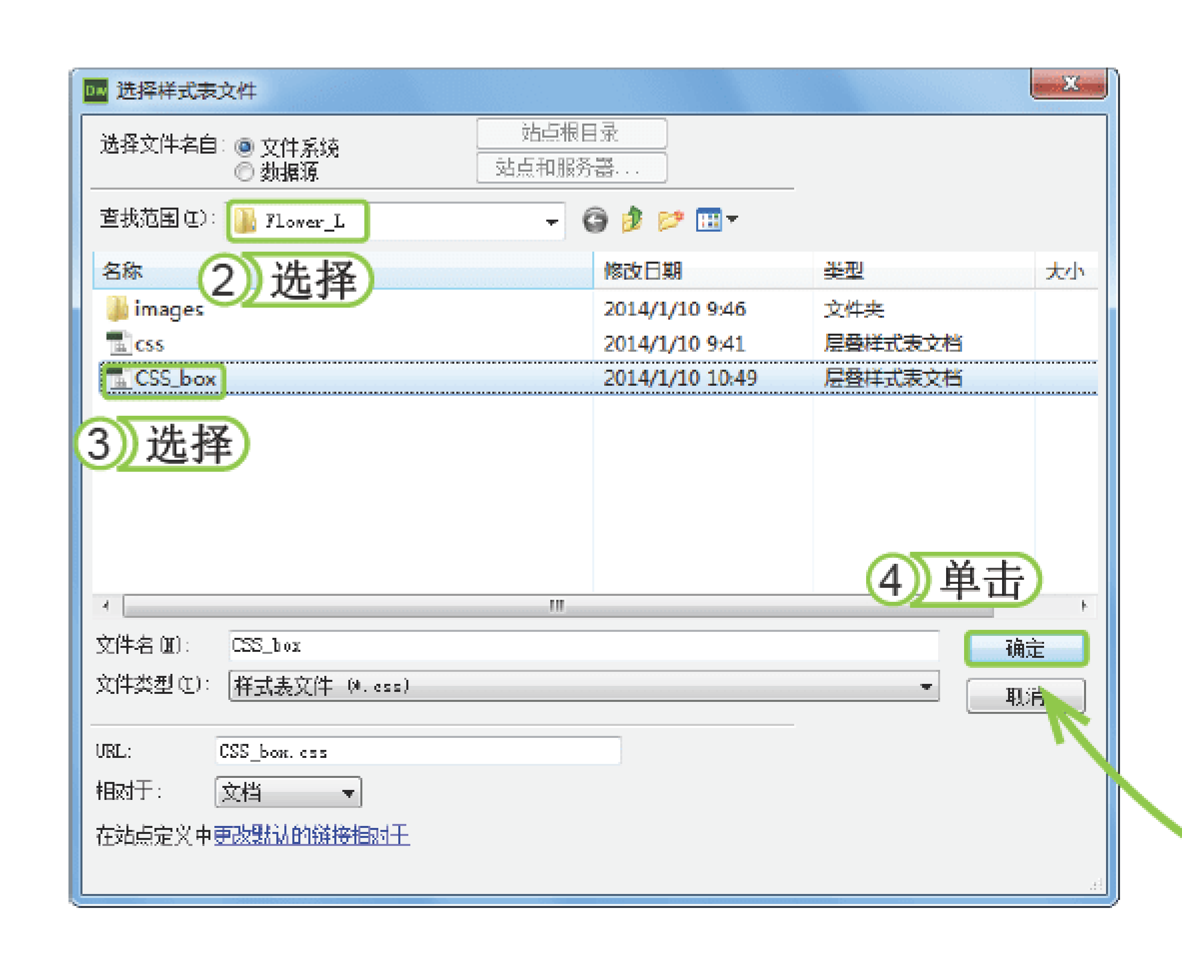


STEP 06：准备引用外部 CSS 样式

1. 选择链接下方的所有图片。
2. 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【CSS样式】/【附加样式表】命令，打开“链接外部样式表”对话框。

> **提个醒**
> 选择图片时，可直接选择第一张图片，按Shift键，单击最后一张图片即可将第一张图片和最后一张之间的所有图片选中。





STEP 07：选择要引用的外部 CSS 样式

1. 在打开对话框的“文件/URL”文本框后单击 浏览... 按钮，打开“选择样式表文件”对话框。
2. 在“查找范围”下拉列表框中选择CSS文件所在的位置。
3. 在下方的列表框中选择需要引用的CSS样式文件。
4. 依次单击 确定 按钮。

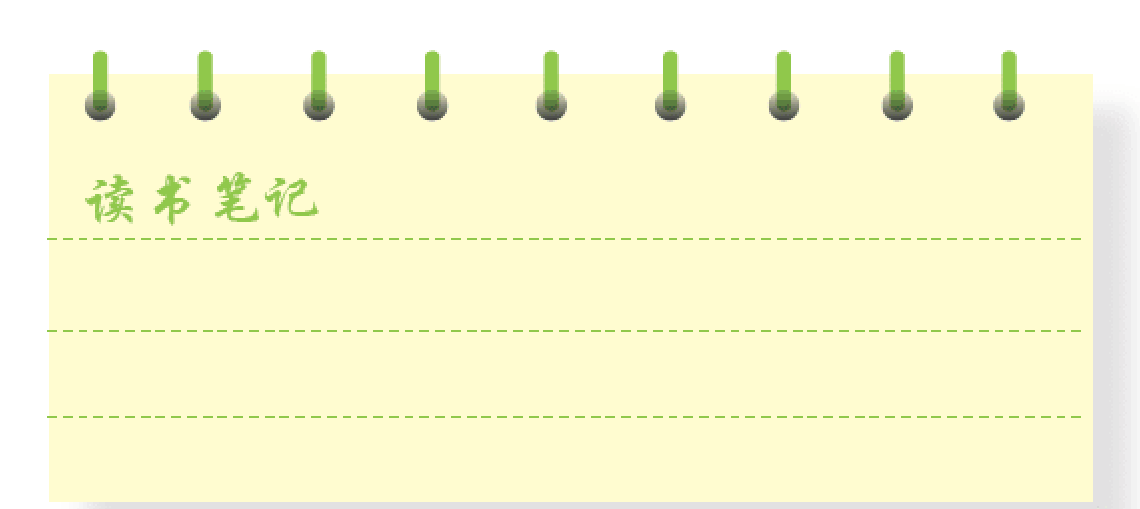


经验一箩筐——“链接外部样式表”对话框中单选按钮的作用

在“链接外部样式表”对话框中有两个单选按钮，分别为 ◉链接(L) 和 ◉导入(I) 单选按钮，如果在链接外部CSS样式文件时，选中 ◉链接(L) 单选按钮，则以链接的形式存在于网页文档中；如果选中 ◉导入(I) 单选按钮，则会以内部样式形式存在于网页文档中。

STEP 08： 查看效果

在应用样式后，即可在网页编辑区中查看到效果。完成整个例子的所有制作。





2.4 练习 2 小时

本章主要介绍了制作网页的基本操作、在网页中添加一些对象、动态元素，以及美化网页的 CSS 样式等知识，结合本章所讲解的知识，可以制作出简单绚丽的网页，下面就以练习制作“help.html”网页和美化“zhuangshi.html”网页为例，让用户对制作网页进行全面的提升。

1. 制作“help.html”网页

本例将根据提供的素材，制作网页“help.html”。首先设置页面背景色，并在网页的相应位置处添加图片，再为文本添加链接，最后为每个步骤文本创建内部 CSS 样式，其效果如右图所示。

登录帮助

第一步：在浏览器地址栏中输入“http://www.qq5163.com/login.php
并按【Enter】键打开登录网页。

第二步：在打开的网页中“用户名”文本框中单击并输入注册时的用
如“qq5163”。

系统管理 ADMIN
用户名：qq5163
密 码：
登 陆

第三步：在“密 码”文本框中单击并输入注册时的密码，如“5163qq

系统管理 ADMIN
用户名：qq5163
密 码：••••••
登 陆

第四步：单击 登 陆 按钮即可完成登录。

系统管理 ADMIN
用户名：qq5163
密 码：••••••
登 陆

光盘文件
素材 \ 第 2 章 \help\help.html
效果 \ 第 2 章 \help\help.html
实例演示 \ 第 2 章 \ 制作“help.html”网页

提个醒

在制作该网页时打开素材网页“help.html”并输入文本及添加图像，再为文本“http://www.qq5163.com/login.php”添加链接。并定义“.b”CSS 样式，定义“h1”标签 CSS 样式。最后选中“第一步”、“第二步”、“第三步”及“第四步”文本，为其应用“.b”CSS 样式，并将其进行保存及预览网页效果。

2. 美化“zhuangshi.html”网页

本例将对制作好的网页“zhuangshi.html”首页进行美化，在网页中插入 SWF 动画，通过链接外部 CSS 样式文件，为网页进行整体美化，其最终效果如下图所示。



光盘文件
素材\第 2 章\hyzs\zhuangshi.html
效果\第 2 章\hyzs\zhuangshi.html
实例演示\第 2 章\美化“zhuangshi.html”网页



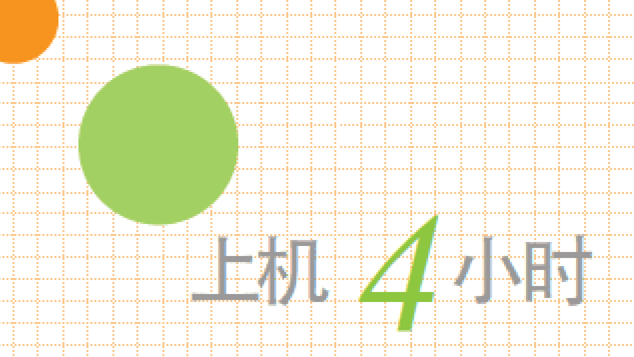



第3章 网页布局

学习 3 小时

网页制作人员在制作网页时都会先对页面进行布局，划分好每个区域应该填充的内容，如导航菜单、网页内容、联系方式等，以提高对整个网页的整体规划能力，使网页结构更加清晰。在Dreamweaver CS6 中可以通过表格、DIV+CSS 和框架等进行网页布局，使网页效果更加美观。

- 使用表格进行网页布局
- 使用 DIV+CSS 进行网页布局
- 使用框架进行网页布局

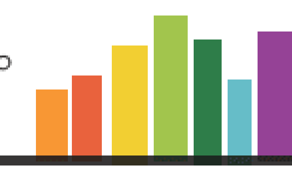


3.1 使用表格进行网页布局

传统意义上的表格是用来输入数据的，而在网页制作中，可用来将进行网页布局，将网页中的各种元素添加到表格的各单元格中，从而精确地控制网页中各种元素的位置，让整个网页看起来更加美观。下面将对表格的创建、编辑和属性设置等操作方法进行讲解。

学习 1 小时

- 了解表格的创建方法。
- 掌握编辑表格的操作方法。
- 掌握选择表格元素的操作方法。
- 掌握表格属性的设置方法。

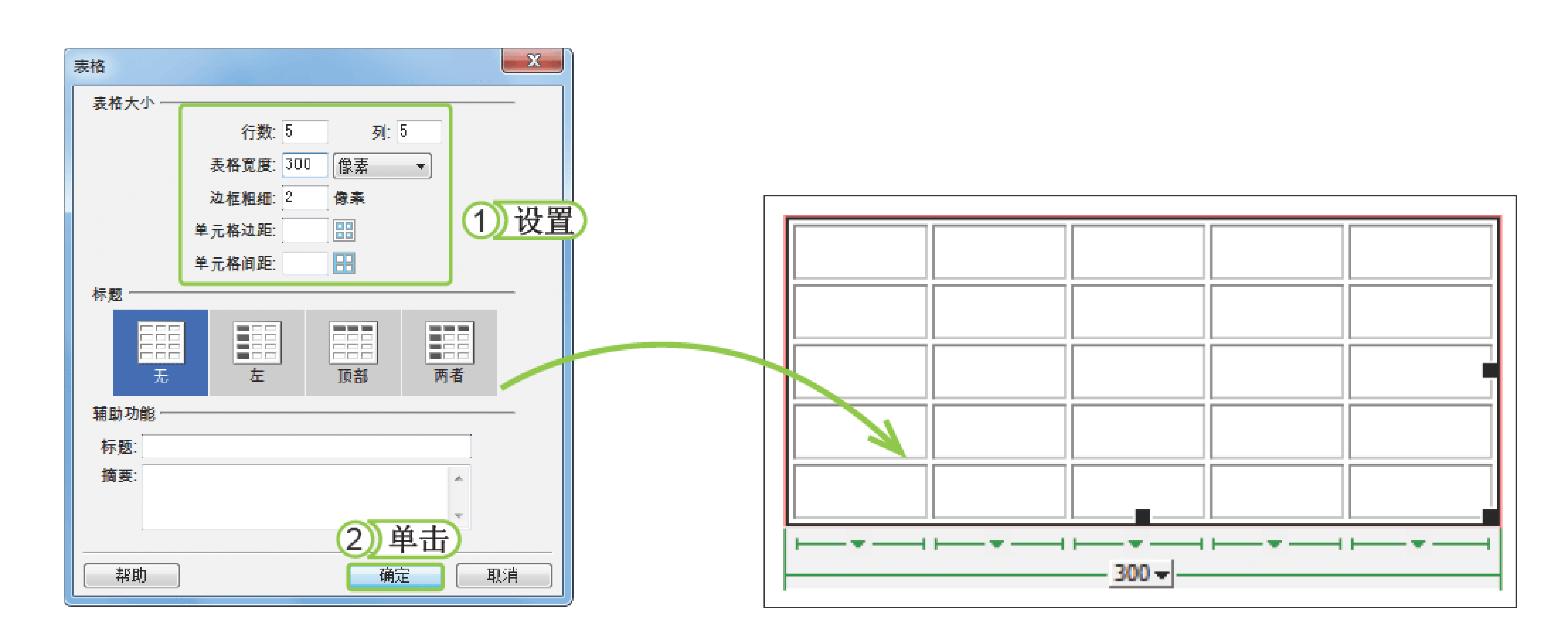


3.1.1 创建表格

在网页中，表格不仅可以为页面进行宏观的布局，还可以使页面中的文本、图像等元素看起来更有条理。而创建的表格也分为一般表格和嵌套表格，但其方法基本相同，都需要将插入点定位到需要插入表格的位置，打开“表格”对话框进行设置。下面将分别介绍创建不同表格的操作方法。

1. 创建一般表格

创建一般表格的方法很简单，最常用的方法是通过选择【插入】/【表格】命令，打开“表格”对话框，在打开的对话框中设置需要插入表格的行、列、边框粗细和单元格的边距和间距等，设置完成后，单击 确定 按钮即可。

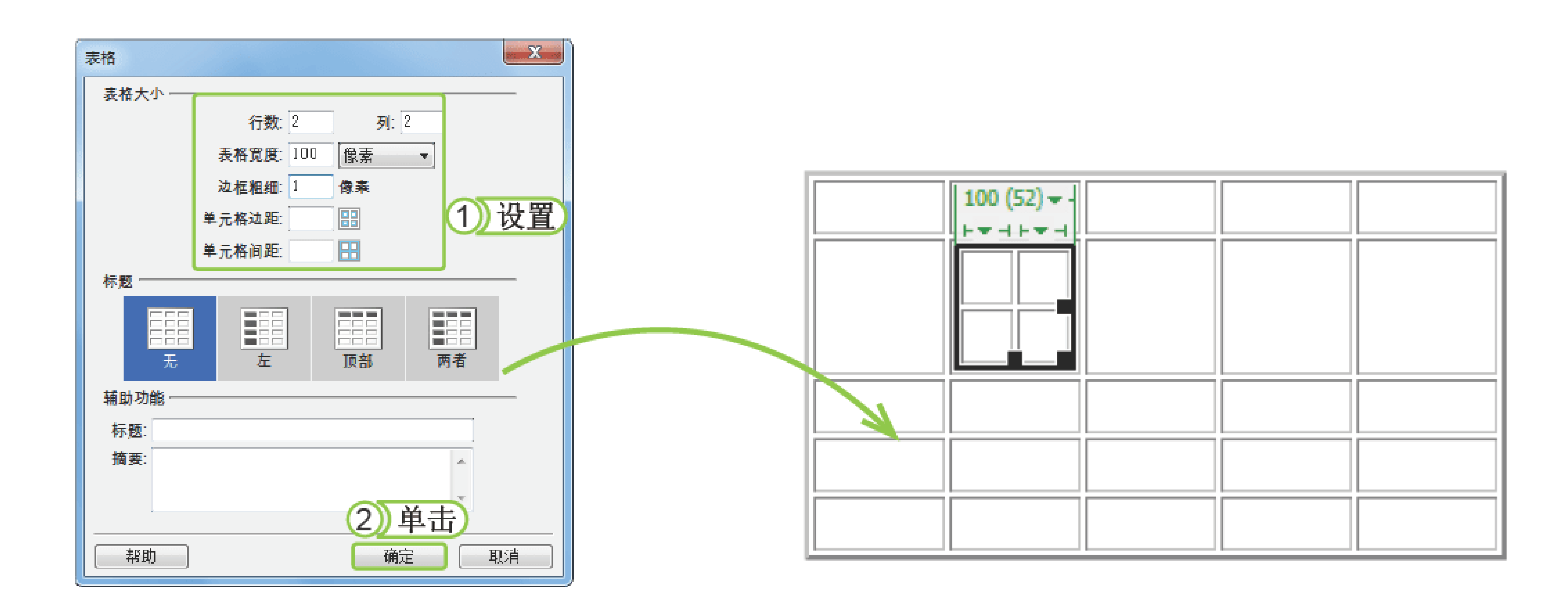


经验一箩筐——默认的表格边距和间距

默认情况下，如果没有设置表格的边距和间距，在浏览器中会默认为表格边距为“1”，间距为“2”。

2. 创建嵌套表格

嵌套表格是指在表格的某个单元格中再插入一个表格，创建嵌套表格与创建表格的操作方法基本相同，嵌套表格的插入点应定位到已经存在的表格中的任意一个单元格中，再使用创建一般表格的方法插入表格即可。



经验一箩筐——查看源代码

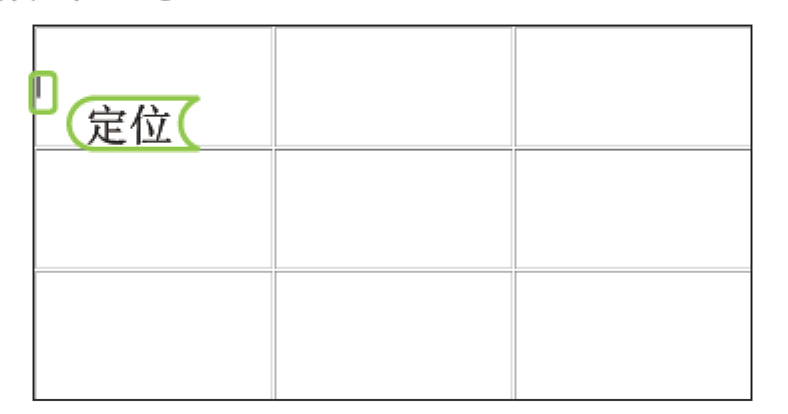
如果用户想查看网页对象的源代码，可以在预览网页时单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“查看源代码”命令（不同的浏览器的查看源代码的命令是不相同的），即可查看到网页对象的源代码。

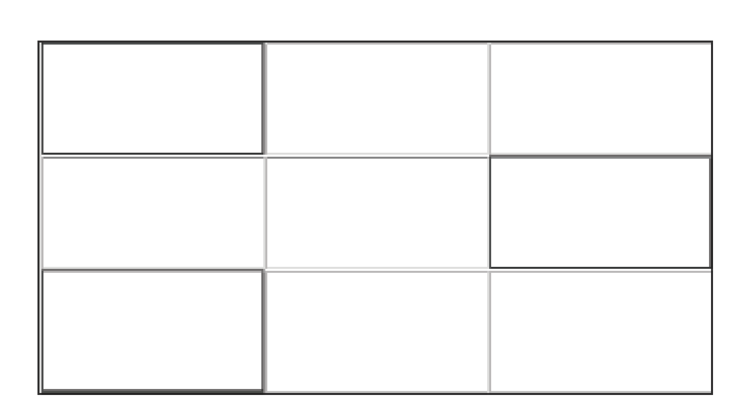
3.1.2　选择表格元素

在网页中插入了表格后，在对表格进行属性设置时，应先选择表格元素，包括选择单元格、选择整行或整列、选择整个表格等。下面分别介绍这几种选择表格元素的操作方法。

1. 选择单元格

在网页中，选择单元格的方法很简单，如果要选择一个单元格，只需将插入点定位到需要选择的单元格中；如果要选择多个不连续的单元格，在按住 Ctrl 键的同时，依次单击需要选择的单元格即可。



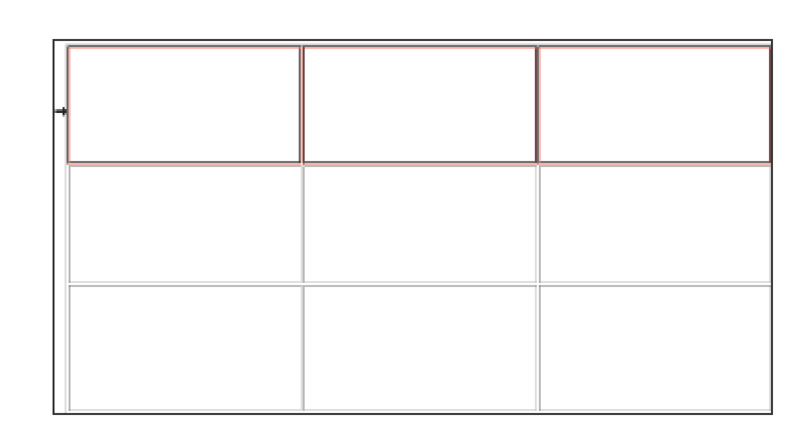


2. 选择整行单元格

如果需要对网页中的表格进行整行单元格的属性设置，如设置行高，则可以选择整行单元格进行设置。下面将对选择整行单元格的几种情况进行介绍。

- 选择单行单元格：将鼠标光标移动到要选择行的行首，当鼠标光标变为➡形状时，单击鼠标，完成单行单元格的选择。

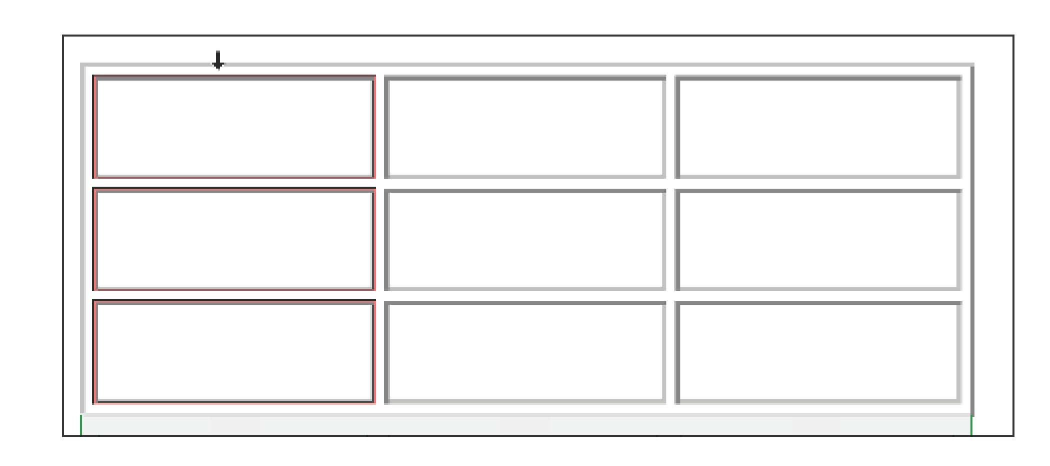
- 选择多行单元格：将鼠标光标移动到要选择行的行首，当鼠标光标变为➡形状时，按住鼠标左键不放向下拖动至需要选择的最末一行，然后释放鼠标。

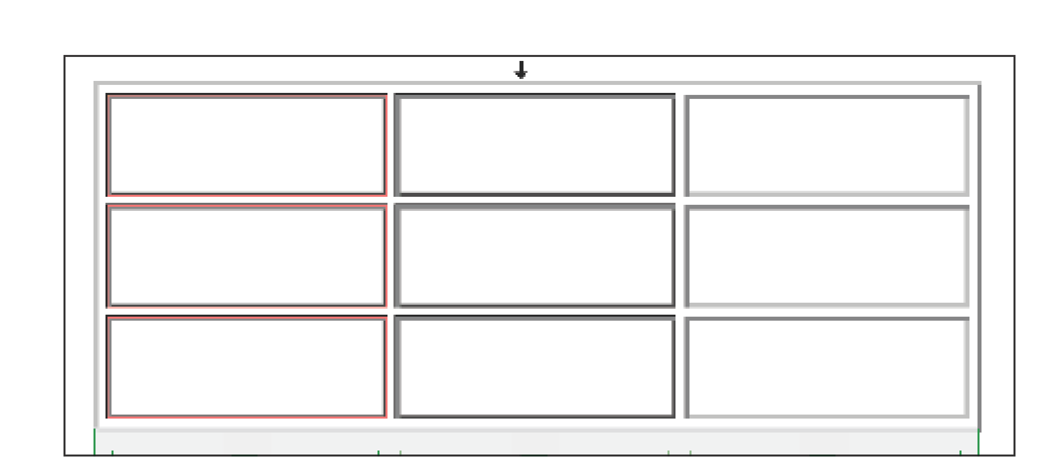


3. 选择整列单元格

如果需要对整列单元格进行属性设置，如设置列宽，则可以选择整列单元格进行设置。选择整列单元格分为选择单列和多列两种情况，下面将分别对其选择的方法进行讲解。

- 选择单列：将鼠标光标移动到要选择列的顶部，当鼠标光标变为⬇形状时，单击鼠标，完成单列单元格的选择。
- 选择多列：将鼠标光标移动到要选择列的顶部，当鼠标光标变为⬇形状时，按住鼠标左键不放向左或向右拖动至要选择的最末一列，然后释放鼠标。

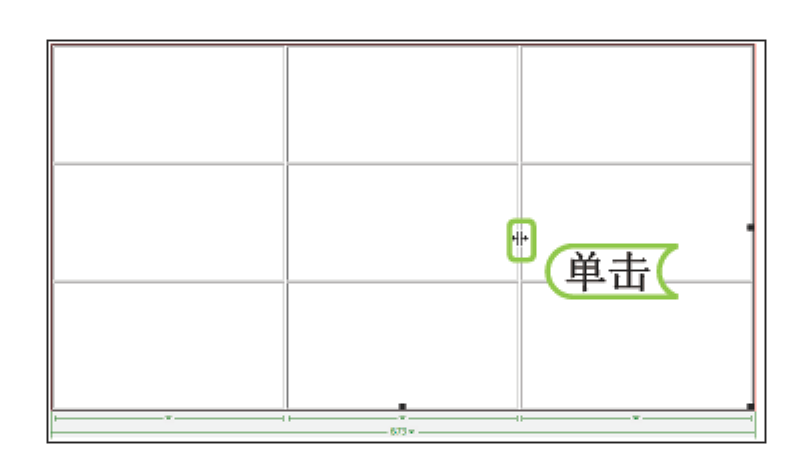




4. 选择整个表格

如果需要对整个表格的属性进行设置，如设置表格的边框粗细、填充和间距等，应先选择整个表格，再在“属性”面板中进行设置。选择整个表格的方法比较简单，主要有以下两种方法。

- 单击行线选择：将鼠标光标移动到要选择表格的行线上，当鼠标光标变为÷形状时，单击鼠标，完成整个表格的选择。
- 单击列线选择：将鼠标光标移动到要选择表格的列线上，当鼠标光标变为⫲形状时，单击鼠标，完成整个表格的选择。



经验一箩筐——在表格中添加各种元素

在表格中添加元素的方法与直接在网页中添加各种元素的方法基本相同，唯一不同的是，在表格中添加元素需要将插入点定位到表格中的单元格中。

3.1.3 编辑表格

在网页中，对于创建好的表格，有时也并非完全符合设计者的需求，此时就需要通过对表格进行相应的编辑，以达到设计者想要的效果。编辑表格主要是对表格中的单元格进行合并或拆分、添加或删除等操作，下面将分别进行介绍。

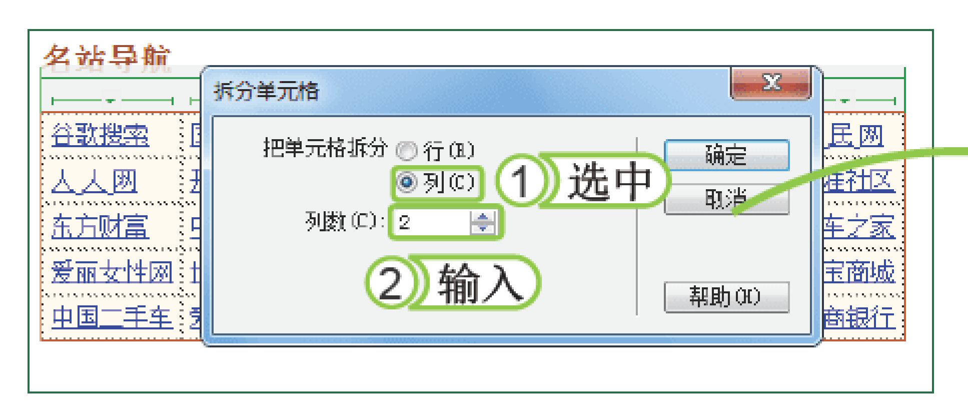
1. 合并或拆分单元格

合并单元格，是指将多个单元格合并成一个单元格；而拆分单元格则是指将一个单元格拆分成多个单元格，下面将分别介绍其操作方法。

合并单元格：在网页编辑中，选择需要合并的单元格，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【合并单元格】命令或在“属性”面板的左下角单击“合并所选单元格”按钮，将其进行合并。



拆分单元格：将插入点定位到需要拆分的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【拆分单元格】命令或在“属性”面板中单击“拆分单元格为行或列”按钮，打开“拆分单元格”对话框，选中◉列(C)单选按钮或◉行(R)单选按钮，在数值框中输入拆分的行数或列数，单击 确定 按钮，完成拆分操作。



2. 添加或删除单元格

有时在插入表格时考虑不周全，可能会导致插入表格的行列数不能满足插入对象的需求，此时可通过添加或删除单元格的方法进行弥补。下面将分别介绍添加和删除单元格的操作方法。

（1）添加单元格

在添加单元格时，可以一行或一列的添加，也可以多行或多列的添加，以提高网页制作的速度。下面分别介绍其操作方法。

添加单行：将鼠标光标定位到表格中要添加行的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【插入行】命令即可。

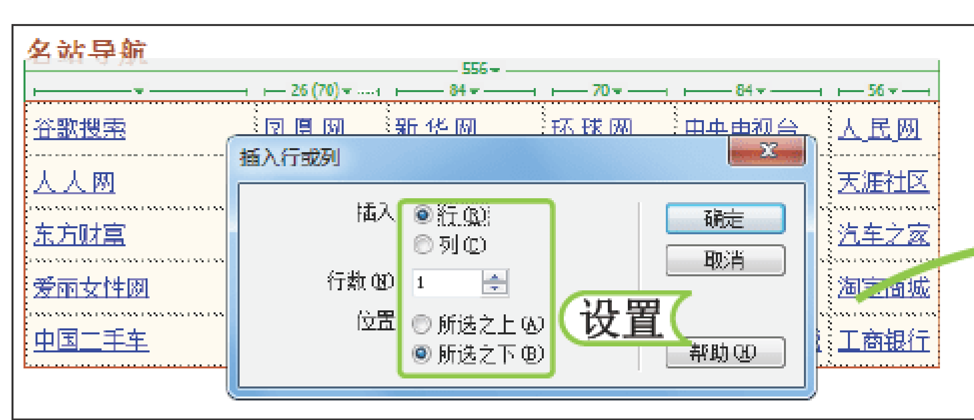


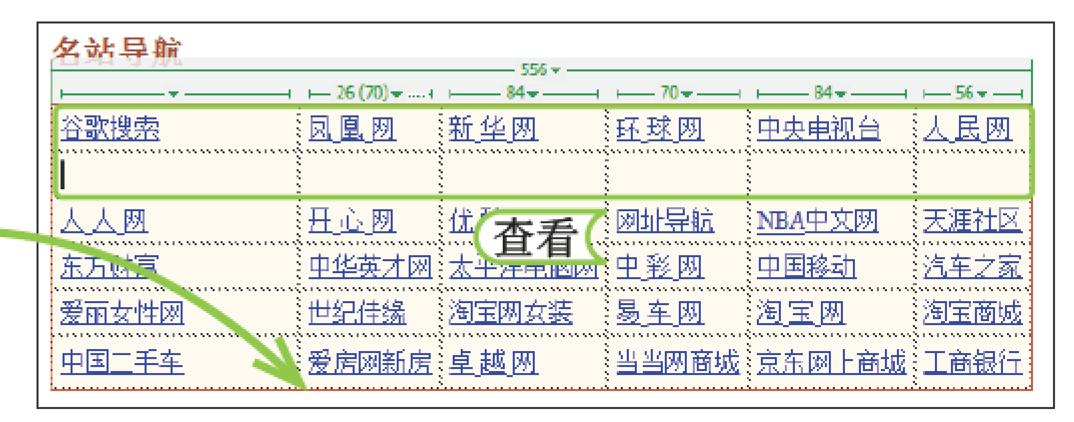
添加单列：将鼠标光标定位到表 格中要添加列的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【左侧插入列】命令即可。



62 Hours
52 Hours
42 Hours
32 Hours
22 Hours
12 Hours

- **添加多行或多列：**将鼠标光标定位到表格中要添加多行或多列的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【插入行或列】命令，在打开的对话框中选中◉行(R)单选按钮或◉列(C)单选按钮，在“行数”数值框中输入行数或列数，再设置插入的位置，单击 确定 按钮即可。





（2）删除单元格

在网页中为表格删除单元格的操作方法与添加单元格的操作方法基本相同，可以通过右键菜单命令，或选择菜单栏的菜单命令进行操作。下面对其具体操作方法进行介绍。

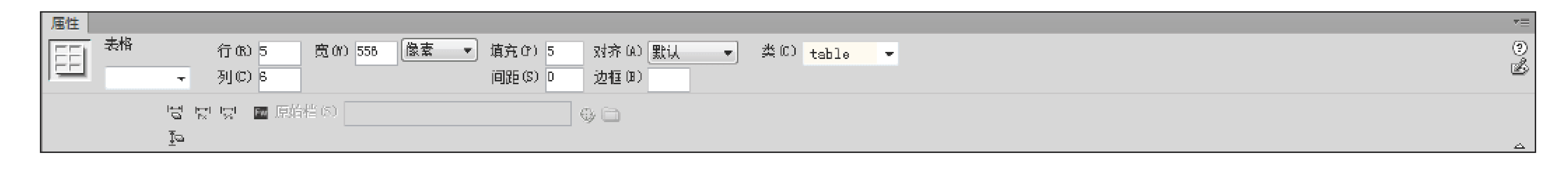
- **通过右键菜单删除单元格：**将鼠标光标定位到表格中要删除的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【表格】/【删除行】或【删除列】命令即可。
- **通过菜单栏删除单元格：**将鼠标光标定位到表格中需要删除的单元格中，选择【修改】/【表格】命令，在弹出的下拉列表中选择“删除行”或“删除列”命令即可。

经验一箩筐——快速删除单元格

在删除单元格时，可直接将鼠标光标定位到需要删除的单元格中，按 Shift+Ctrl+- 组合键快速删除单元格。

3.1.4 设置表格属性

在创建表格时已基本对表格的属性进行了设置，如果需要更全面的设置，可选择表格后，在“属性”面板中进行设置，或使用 CSS 样式进行设置。



下面将介绍“属性”面板中各参数的含义。

- **“表格”下拉列表框：**用于设置所选表格的命名，以备用于脚本或定义 CSS 样式时进行引用。
- **“行”和“列”文本框：**用于设置表格的行数和列数。
- **“宽”文本框及其后的下拉列表框：**用于设置表格的宽度，其后的下拉列表框用于设置单元格的度量单位，如像素、百分比等。
- **“填充”文本框：**用于设置单元格的边界和单元格内容之间的距离，即在“表格”对话框中所对应的则是“单元格边距”文本框的设置。
- **“间距”文本框：**用于设置相邻单元格之间的距离，在“表格”对话框中对应“单元格间距”文本框的设置。
- **“对齐”下拉列表框：**主要用于设置表格、文本或图像等网页元素之间的对齐方式，但只

限于和表格同一段落的网页元素。

- “边框”文本框：用于设置表格边框的粗细，通常设置为“0”，如果特殊情况，需要设置边框，则会通过 CSS 样式实现其效果。
- “类”下拉列表框：主要是让表格应用本网页中所设置的 CSS 样式。
- 、和按钮：“属性”面板中的按钮是指清除单元格的行宽，即单元格的宽度根据单元格中对象的大小而改变；按钮是指清除单元格的列高，即单元格的列高同样会根据单元格中对象的大小而改变；按钮是指将表格的宽度转换成百分比；按钮则是指将表格的宽度转换成像素。

3.1.5 设置单元格的属性

在表格中除了可设置表格的属性，也可对单元格的属性进行相应的设置，其方法为：选择需要设置的单元格，在“属性”面板中即可进行详细的设置，如单元格的合并和拆分、背景颜色、单元格中对象的对齐方式等（见上图），或单击“CSS”按钮 CSS，在“CSS”属性面板（见下图）中对表格的文本颜色、字体、大小、对齐方式以及页面属性等进行设置。



上机 1 小时 制作“2014 年日历”网页

- 进一步掌握表格的创建方法。
- 进一步掌握表格的编辑方法。
- 进一步熟悉单元格的属性设置。

下面将制作“2014rili.html”网页，在本例中，首先在空白网页中插入表格，并根据需求在表格中添加相关内容，再对添加内容的表格进行编辑，最后设置表格的属性，其最终效果如右图所示。

光盘文件

效果\第 3 章\2014rili.html

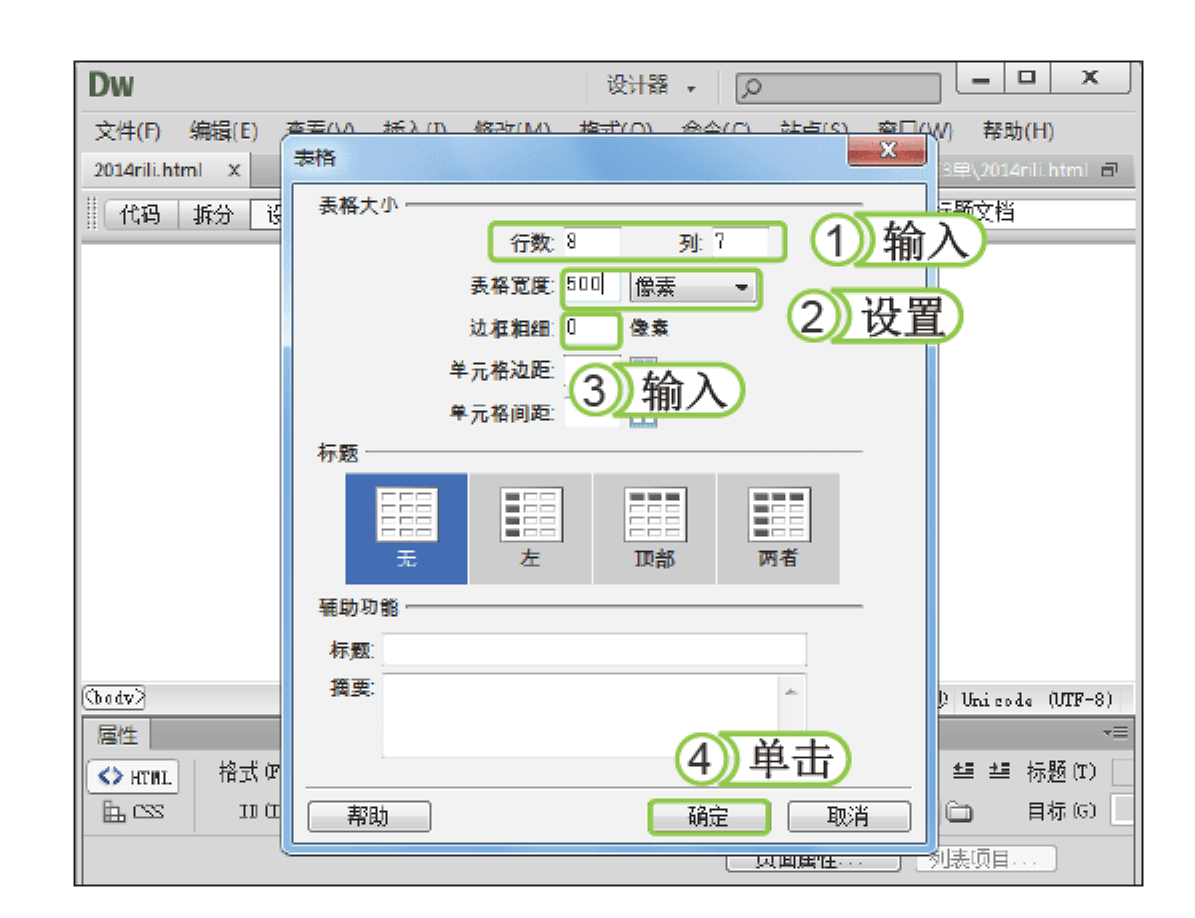
实例演示\第 3 章\制作“2014 年日历”网页

STEP 01：打开“表格”对话框

1. 启动 Dreamweaver CS6，创建网页并将其保存为“2014rili.html”。
2. 将鼠标光标插入到网页的空白处。
3. 选择【插入】/【表格】命令，打开“表格”对话框。

STEP 02：插入表格

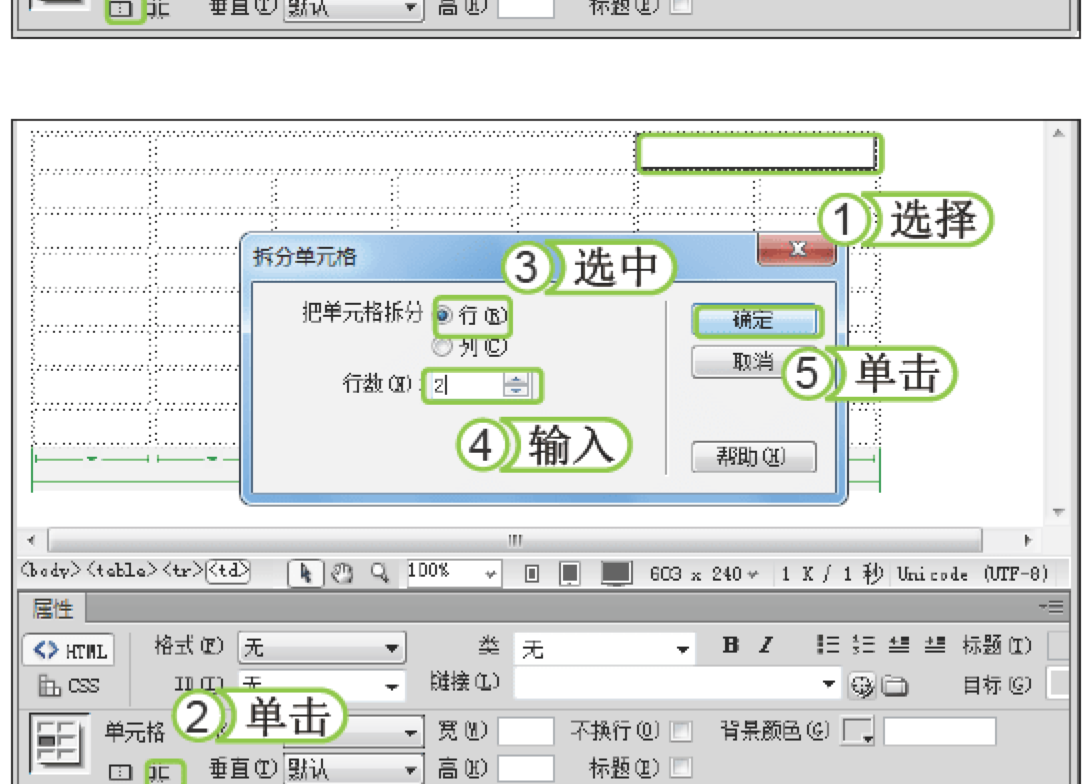
1. 在打开对话框的“行数”和“列”文本框中分别输入“8”和“7”。
2. 在“表格宽度”文本框中输入“500”，在其后的下拉列表框中选择“像素”选项。
3. 在“边框粗细”文本框中输入“0”。
4. 单击 确定 按钮，完成表格的插入。



STEP 03：合并单元格

1. 在表格中选择第一排的 2~5 个单元格。
2. 在“属性”面板中单击“合并所选单元格”按钮。使用同样的方法合并第一排的后两个单元格。

提个醒 不管是拆分还是合并单元格，都可在 CSS 样式中使用 rowspan 和 colspan 属性进行设置。



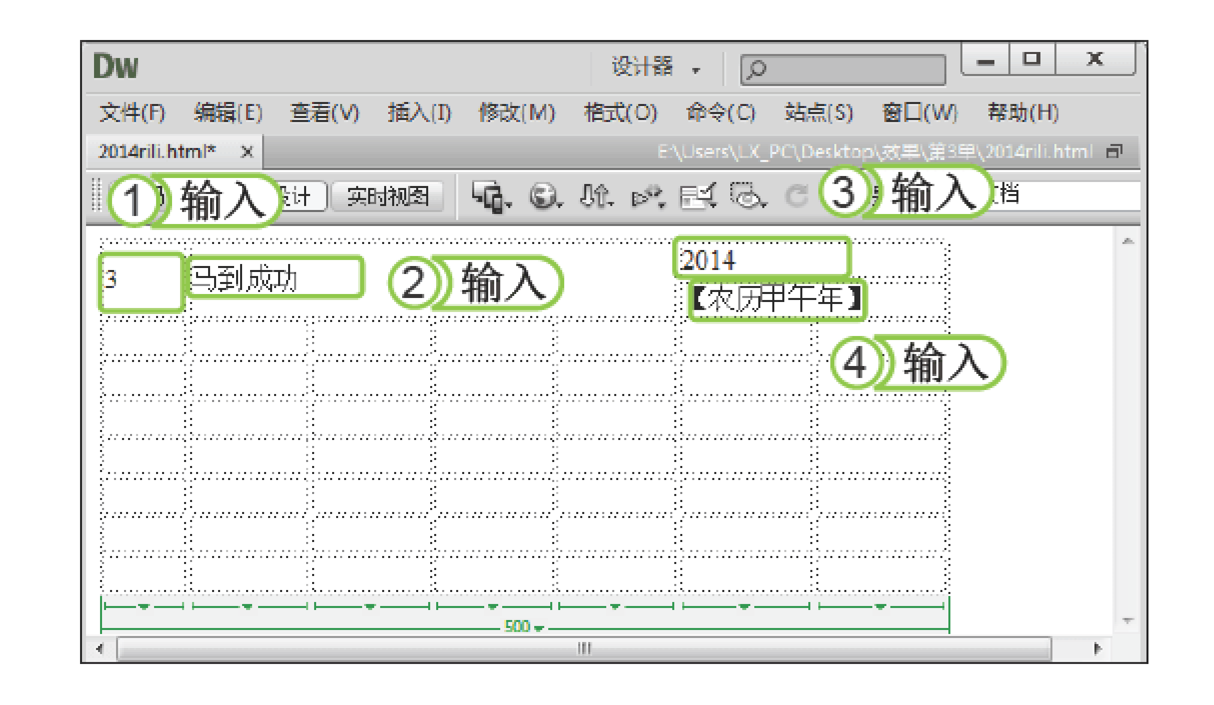
STEP 04：拆分单元格

1. 选择第一排的最后一个单元格。
2. 在“属性”面板中单击“拆分单元格为行或列”按钮，打开“拆分单元格”对话框。
3. 选中◉行(R)单选按钮。
4. 在“行数”数值框中输入“2”。
5. 单击 确定 按钮，完成拆分单元格操作。

读书笔记

STEP 05：在表格中添加文本

1. 选择第 1 个单元格，输入月份“3”。
2. 选择第 2 个单元格，输入文本“马到成功”。
3. 选择第一排最后一个单元格，输入文本“2014”。
4. 在下方的单元格中输入文本“【农历甲午年】”。



STEP 06：添加其他内容

使用相同的方法，在表格的其他单元格中输入相应的文本内容。

3	马到成功				2014 【农历甲午年】	
星期日	星期一	星期二	星三	星期四	星期五	星期六
23	24	25	26	27	28	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

输入

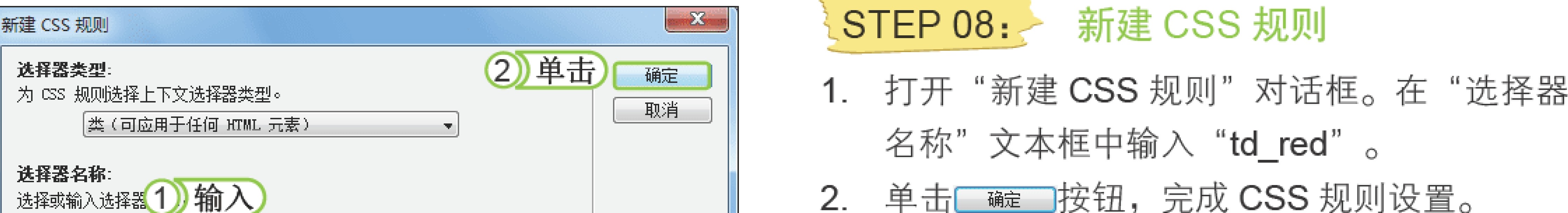
提个醒 在添加完所有的内容后，可以切换到“代码”视图中，查看一下插入表格并编辑后的代码效果，有助于丰富用户的编码知识。

STEP 07：设置文本颜色

1. 在表格中选择需要设置为一种颜色的单元格。
2. 在“属性”面板中单击 CSS 按钮，切换到“CSS”属性面板中。打开“拆分单元格”对话框。
3. 在“大小”文本框后单击按钮，在弹出的颜色面板中选择红色。

1 选择
2 单击
3 选择





新建 CSS 规则

选择器类型：为 CSS 规则选择上下文选择器类型。 类（可应用于任何 HTML 元素）

选择器名称：选择或输入选择器名称。 td_red

此选择器名称将规则应用于所有具有类“td_red”的 HTML 元素。

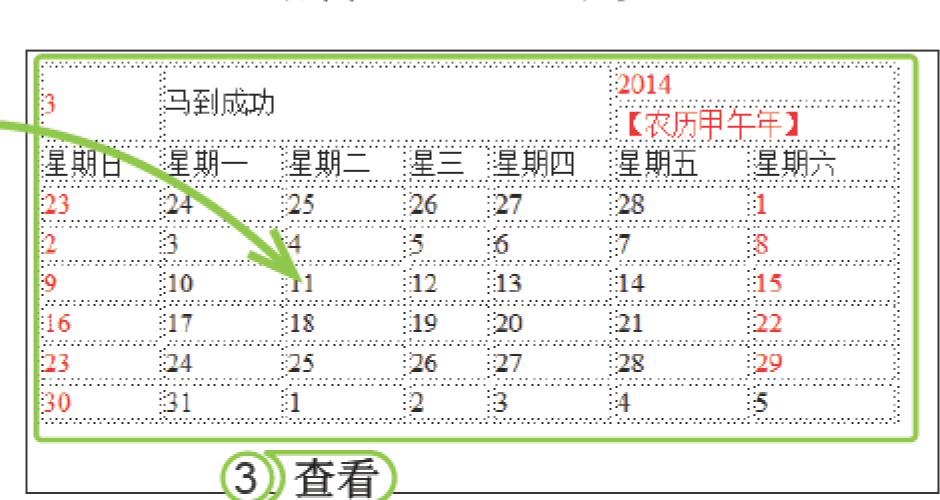
规则定义：选择定义规则的位置。（仅限该文档）

确定 取消 帮助

1 输入
2 单击

STEP 08：新建 CSS 规则

1. 打开“新建 CSS 规则”对话框。在“选择器名称”文本框中输入“td_red”。
2. 单击 确定 按钮，完成 CSS 规则设置。
3. 返回网页编辑区查看效果。



STEP 09：设置单元格的背景色

1. 在表格中选择第 2 排的第 1 个和最后 1 个单元格。
2. 在“CSS”属性面板的“背景颜色”后单击按钮，在弹出的颜色面板中选择红色。



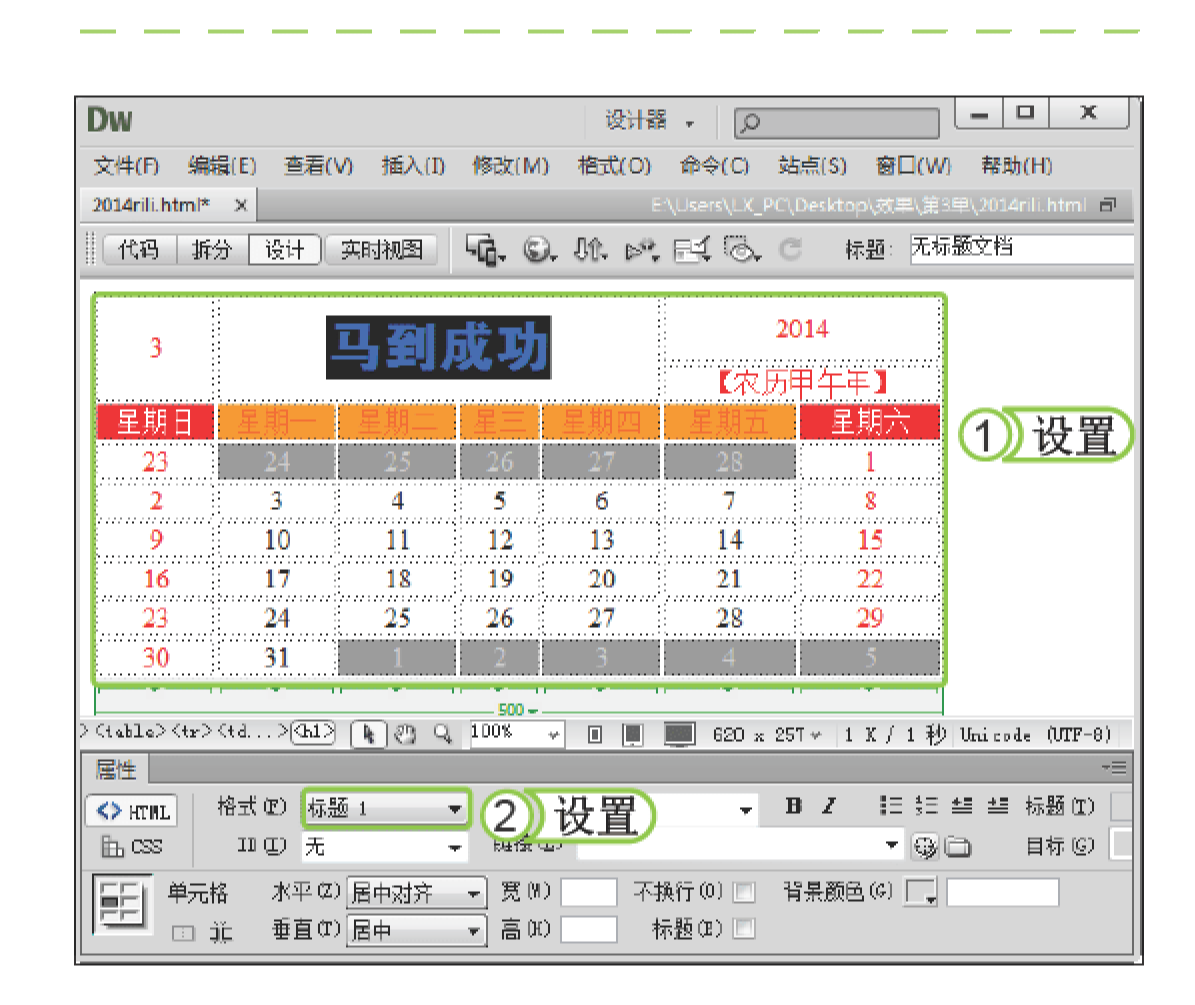
> **提个醒** 在设置单元格的背景颜色时，如果对颜色的十六进制数比较熟悉，则可直接在“背景颜色”后的文本框中输入颜色值。

STEP 10：设置其他文本的颜色和背景色

使用设置文本颜色和单元格背景色的相同方法为表格中的其他单元格设置相应的颜色。

STEP 11：设置字体大小和对齐方式

1. 选择表格中的所有文本，在默认的“属性”面板中分别将“水平”和“垂直”设置为“居中对齐”和“居中”。
2. 选择文本“马到成功”，在默认的“属性”面板中将“格式”设置为“标题 1”。

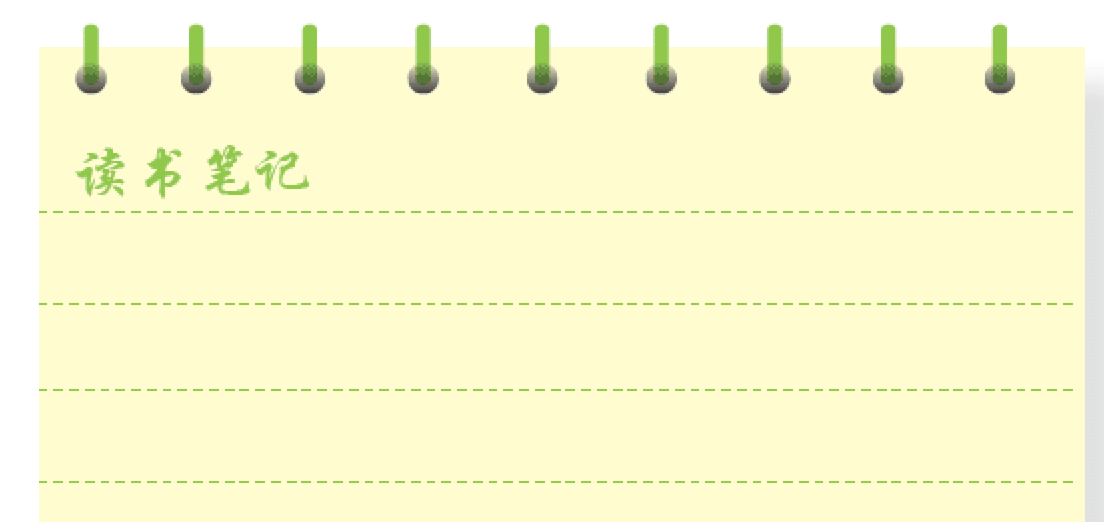


> **提个醒** 在设置文本的属性时，一定要清楚，在什么面板中能设置表格的哪些属性，便可进行快速设置。

STEP 12：设置边框

选择整个表格，在“属性”面板中将“边框”设置为“1”，按 Ctrl+S 组合键进行保存，完成整个例子的操作。





3.2 使用 DIV+CSS 进行网页布局

在网页中使用 DIV+CSS 进行布局，在制作网页时不仅能灵活设置各种属性，还能对网页进行轻松的修改。使用 DIV+CSS 进行网页布局，也是目前最流行的一种布局方式，本节将介绍什么是 DIV+CSS、CSS 盒子模型、DIV+CSS 的定位以及使用 DIV+CSS 进行布局的方法。

学习 1 小时

- 了解什么是 DIV+CSS。
- 掌握 CSS 盒子模型的应用。
- 掌握 DIV+CSS 的定位方法。
- 掌握 DIV+CSS 的布局方法。

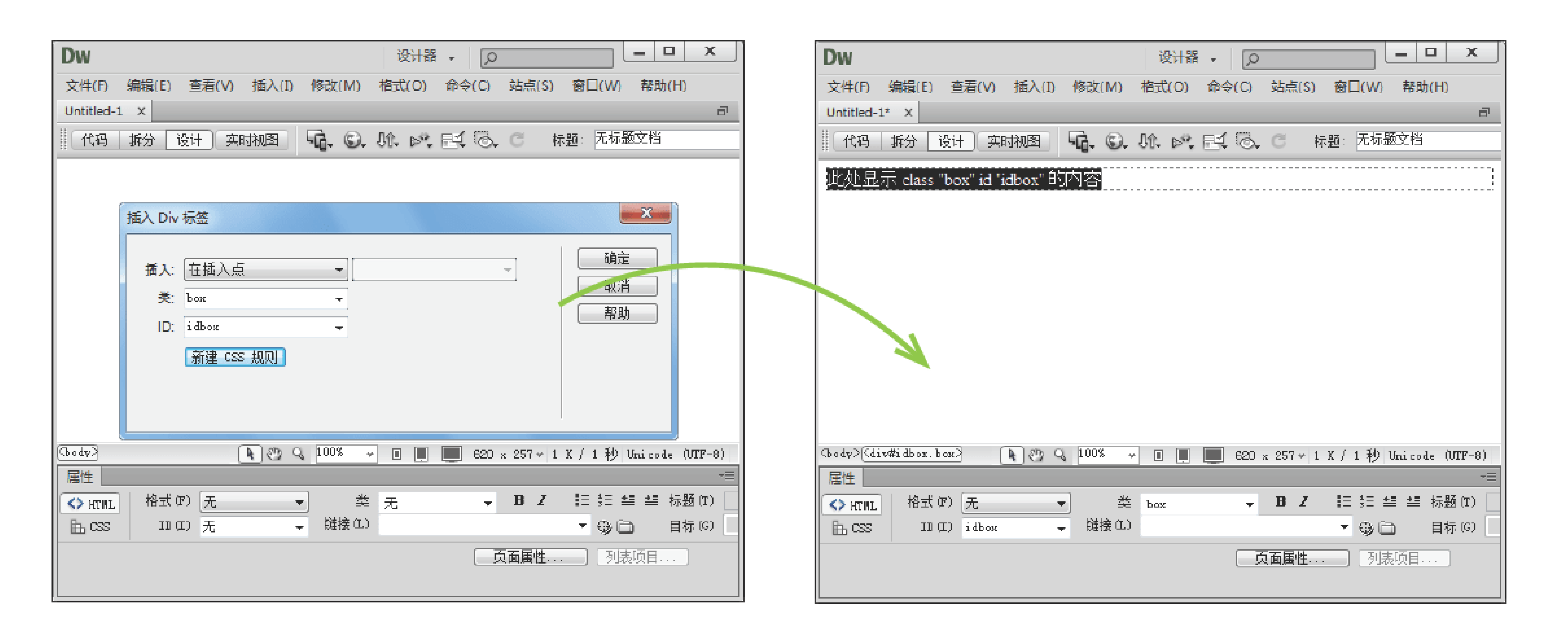
3.2.1 认识 DIV+CSS

DIV+CSS 是网站中标准的常用术语之一，也是对网页进行布局的一种方法，使用 DIV+CSS 可使整个网页看起来更加美观且具有层次感。DIV+CSS 是由 DIV 标签和 CSS 层叠样式表组成。下面将分别对其进行介绍。

- DIV 标签：该标签是 HTML（HyperText Markup Language 的缩写，是一种超文本标志语言）中的一种网页元素，通常用于页面布局，在 HTML 代码中以 <div></div> 的形式存在，在该标签之间可以添加网页中的任何元素，如文本、段落和图像等，因此，可以将该标签看成为一块容器标签。
- CSS 层叠样式表：CSS 层叠样式表已在第 2 章进行了介绍，这里就不再赘述。

3.2.2 插入 DIV 标签

在网页中插入 DIV 标签的方法其实很简单，直接将插入点定位到需要插入 DIV 标签的位置，选择【插入】/【布局对象】/【Div 标签】命令，打开“插入 Div 标签”对话框，在该对话框中可设置插入的位置、类名、ID 名以及新建 CSS 规则，设置完成后，单击 确定 按钮即可。



下面将对“插入 Div 标签”对话框中的各参数进行介绍。

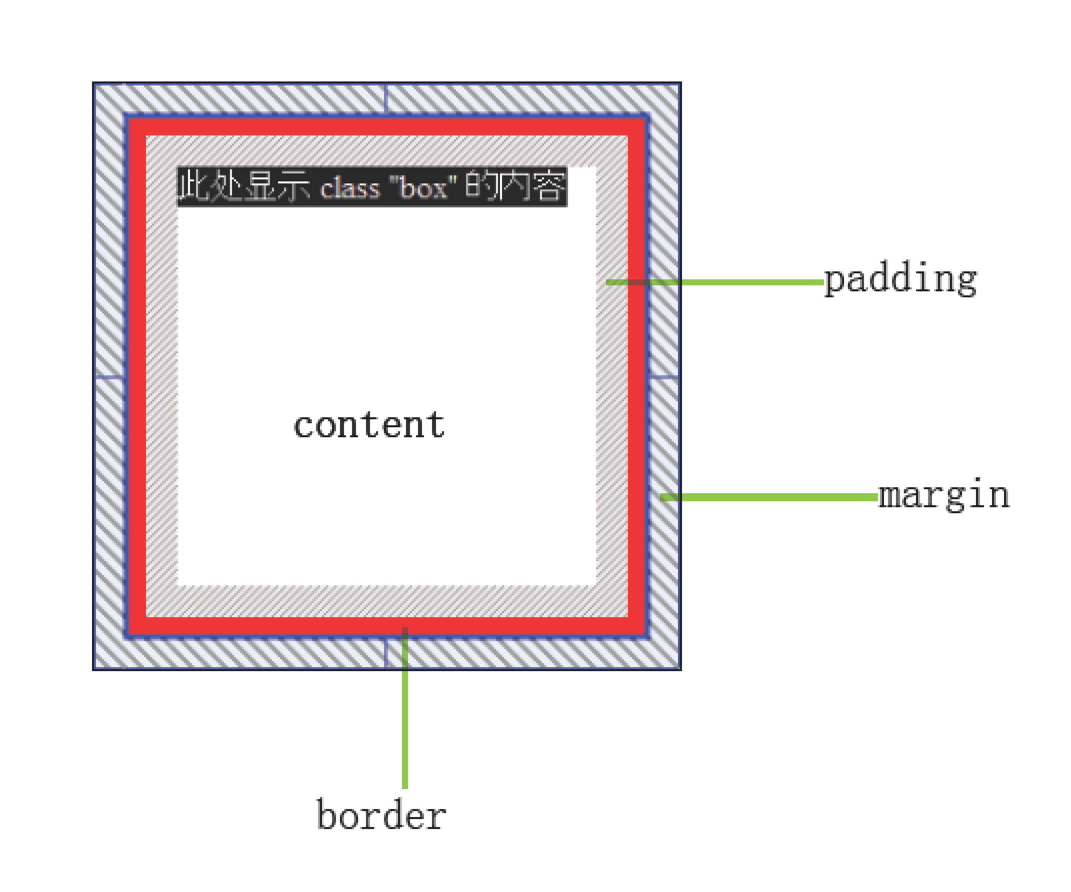
- “插入”下拉列表框：主要用于选择 DIV 标签在网页中插入的位置，如“在插入点”、“在开始标签之后”和“在标签结束之前”，但如果网页中有其他标签，则会根据情况增加或改变选择项。
- “类”下拉列表框：主要用于选择或输入 DIV 标签的 class 属性，如 <div class="box"></div>，在设置 CSS 样式时，则选择器名称为 box。
- “ID”下拉列表框：主要用于选择或输入 DIV 标签的 id 属性，和 class 的属性相同，但在代码中引用设置 CSS 样式时，class 属性需要在选择器名称前加“#”；而 id 属性则在选择器名称前加“.”。
- 新建 CSS 规则按钮：单击该按钮可直接打开“新建 CSS 规则”对话框，新建 CSS 样式。

3.2.3 DIV+CSS 的盒子模型

盒模型是进行 DIV+CSS 布局的一个重要概念，在网页布局时，只有掌握了盒模型的原理，以及盒模型中每一个元素的布局方法，才能熟练地通过 DIV+CSS 的方法对页面中的元素进行快速定位，以及设置元素的大小或位置。

1. 盒子模型的概述

盒子模型的原理就是将页面中的元素都看作是一个占据一定空间的盒子，它由 margin（边界）、border（边框）、padding（填充）和 content（内容）组成，其中 margin 位于最外层，是指容器与容器之间的距离；border 位于边界里边；padding 位于中间，是指边框与内容之间的距离；content 位于最里层，是指内容与内容之间的距离。



2. margin（边界）

在 DIV 标签布局中，margin 表示元素与元素之间的距离，设置盒子的边界距离时，可以对 margin 的上、下、左和右边距都进行设置，用户可以直接在 CSS 样式面板的“方框”中进行设置。下面将分别介绍 margin 边界的具体设置。

- top：用于设置元素上边距的边界值。如 margin-top:10px; 表示盒子与盒子之间上边距为 10 像素。
- bottom：用于设置元素下边距的边界值。如 margin-bottom:10px; 表示盒子与盒子之间下边距为 10 像素。
- right：用于设置元素右边据的边界值。如 margin-right:10px; 表示盒子与盒子之间右边距为 10 像素。
- left：用于设置元素左边距的边界值。如 margin-left:10px; 表示盒子与盒子之间左边距为 10 像素。

需要注意的是，如果在 DIV 标签中没有分别设置各边界的属性，而是直接设置 margin:10px; 则表示上、下、左和右的边界都为 10 像素，并且在计算元素的大小时，要加上设置各属性的值。

3. border（边框）

在网页中，border 用于设置网页元素的边框，可达到分离元素的效果。border 除了和 margin 一样，可以设置上、下、左和右属性外，主要还可以设置 color、width 和 style，下面分别介绍 color、width 和 style 属性的设置方法。

- color：主要用于设置 border 的颜色，其设置方法与文本的 color 属性相同，但一般采用十六进制来进行设置，如黑色为“#000000”。
- width：主要用于设置 border 的粗细程度，其值包括 medium（默认值，一般情况下为 2px）、thin（细边框）、thick（粗边框）和 length（用户可以自行定义其值）。
- style：主要用于设置 border 的样式，其值包括 dashed（虚线边框）、dotted（点划线边框）、double（双实线边框）、groov（雕刻效果边框）、hidden（隐藏边框）、inherit（集成上一级元素的值）、none（无边框）和 solid（单实线边框）。

4. padding（填充）

用于设置 content 与 border 之间的距离，其属性主要有 top、right、bottom 和 left，其用法与 margin 相同，这里就不再赘述。

5. content（内容）

在网页中，content 即盒子包含的内容，就是网页要展示给用户观看的内容，它可以是网页中的任一元素，如文本、图像等。

经验一箩筐——其他属性

在网页编辑中，不管是 margin、border 和 padding，还是 content，上述所介绍的都只是它们最常用的属性设置，如果要查看其他属性，则可直接在 CSS 样式面板中进行查看。

3.2.4 DIV+CSS 定位

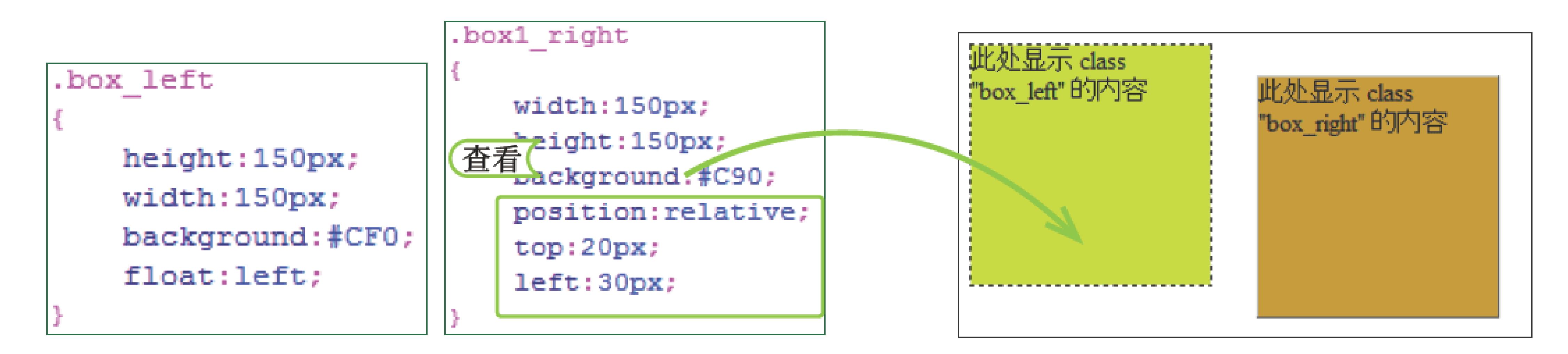
在网页中使用 DIV 标签进行布局时，由于该标签的灵活性较强，因此要通过一些定位属性对其进行固定，一般而言定位属性都是通过设置 Position 的属性（relative、absolute 和 fixed）进行定位的，但也可以通过 Float 进行简单的定位。下面将分别介绍 Position 和 Float 属性的含义与作用。

1. Position 属性

Position 属性包含了几种较为常用的定位方法，即 relative（相对定位）、absolute（绝对定位）和 fixed（悬浮定位）等。在 CSS 的规则定义对话框中选择“定位”选项，在右侧的“Position”下拉列表框中即可进行设置。下面将分别介绍这 3 种定位的具体用法。



relative（相对定位）：是指在元素所在的位置上，通过设置其水平或垂直位置，让该元素相对于起点进行移动，可通过设置上（top）、左（left）、右（right）和下（bottom）的属性位置进行定位。如左图所示为定义 DIV 标签的代码图，右图则是效果图。



absolute（绝对定位）：是指通过设置 Position 属性的值，将其定位在网页中的绝对位置。如定义名为“box_left”和“box1_right”的 DIV 标签的 CSS 属性（见左图），在预览时则可从中看出对“box1_right”DIV 标签应用 absolute 进行定位后，它以网页的边界为起点，向下移动了 20px，向右移动了 30px（见右图）。

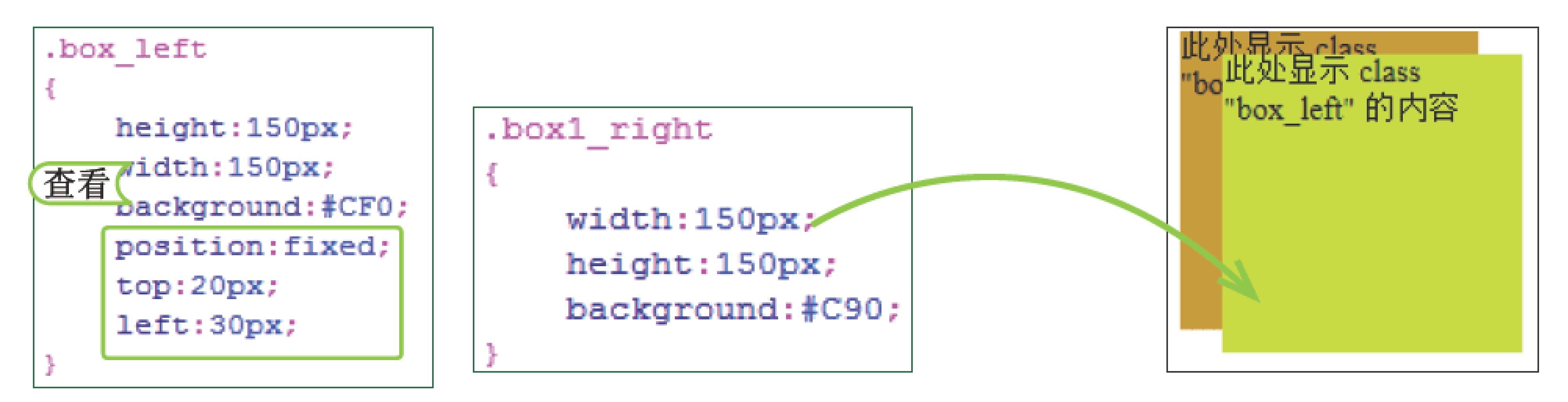
```
.box_left
{
    height:150px;
    width:150px;
    background:#CF0;
    float:left;
}
```

```
.box1_right
{
    width:150px;
    height:150px;
    background:#C90;
    position:absolute;
    top:20px;
    left:30px;
}
```

查看

此处显示 class "box_right" 的内容

fixed（悬浮定位）：是指使某个元素悬浮在上方，主要用于固定元素位于页面的某个位置。如为定义名为“box_left”和“box1_right”的 DIV 标签的 CSS 属性（见左图），在预览时则可从中看出对“box_left”DIV 标签应用 fixed 进行定位后，它悬浮在“box1_right”DIV 标签的上方，其相对于“box1_right”的位置，向下移动了 20px，向右移动了 30px。



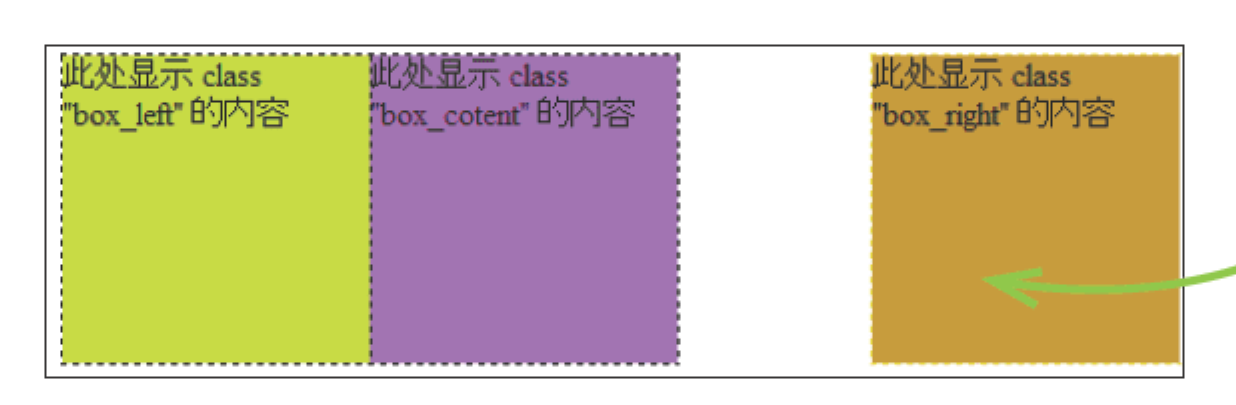
2. Float 属性

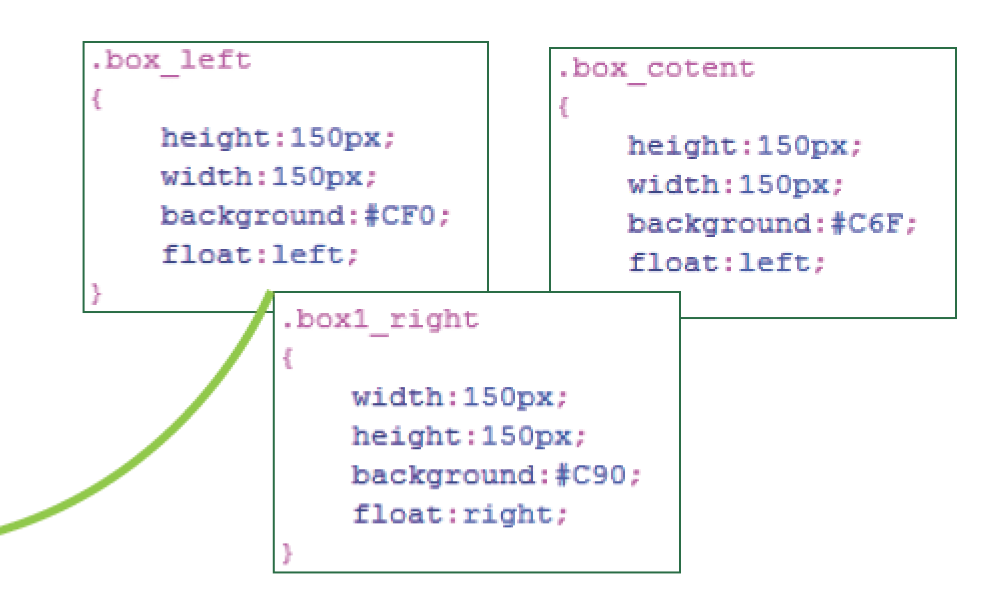
可用于设置 DIV 标签的浮动属性，使其相对于另一个 DIV 标签进行定位。在 CSS 的规则定义对话框中选择“方框”选项，在右侧的“Float”下拉列表框中即可进行设置。但在显示方式上，可设置靠左显示、靠右显示等。



Float 主要有 left、right 和 none 3 个参数，下面将分别进行介绍。

- left：主要用于定位于盒子的左侧。
- right：主要用于定位于盒子的右侧。
- none：不进行定位。





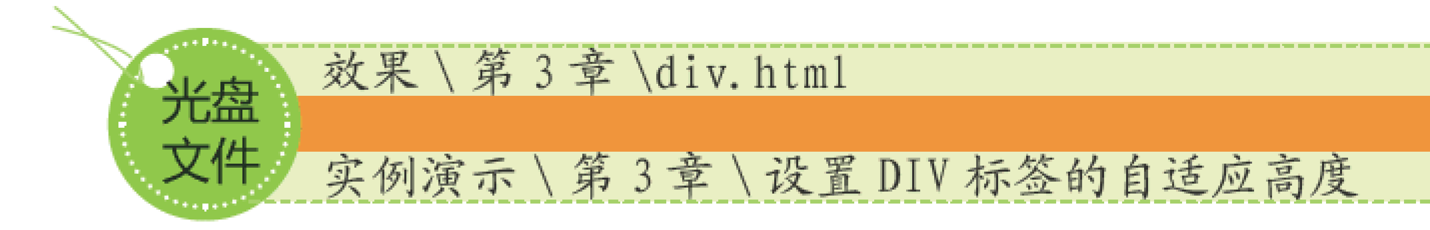
3.2.5 DIV+CSS 布局

在掌握了 DIV+CSS 定位的方法后，用户还应该掌握如何使用 DIV+CSS 进行布局的常用的一些技巧，如让定义的 DIV 标签的高度根据标签内的内容变化、让定义的 DIV 标签在网页中进行居中显示和首字下沉等。下面将分别进行介绍。

1. 设置 DIV 标签的自适应高度

在编辑网页时，如果对每个 DIV 标签都设置了高度，在不同的浏览器中显示会很难看，为了适应各种浏览器的百分比，则可在盒子模型中不设置高度，它默认会相对于浏览器的百分比进行调整。

下面将创建一个空白网页"div.html"，在网页中插入 3 个 DIV 标签，并在相应的 DIV 标签中添加相应的内容，以显示自适应高度的 DIV 标签效果，其具体操作如下：

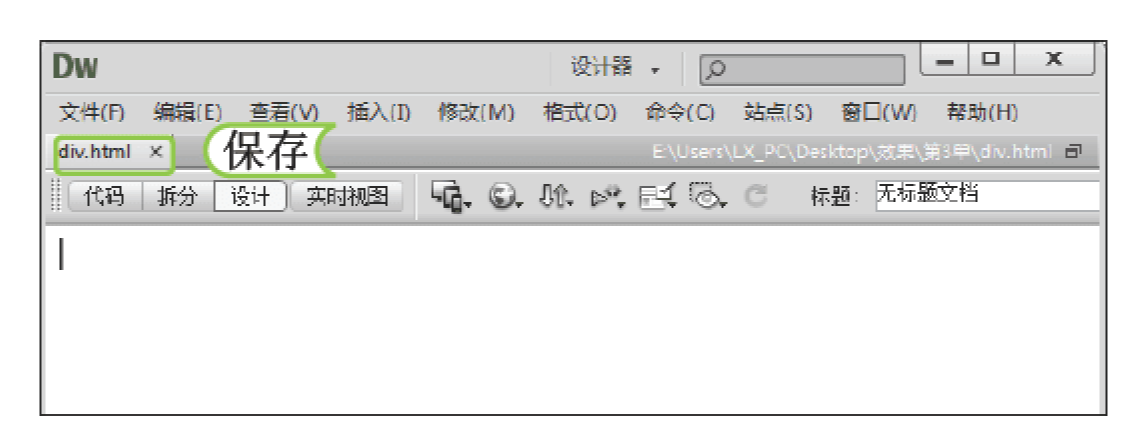


效果 \ 第 3 章 \div.html

实例演示 \ 第 3 章 \ 设置 DIV 标签的自适应高度

STEP 01： 创建并保存网页

在 Dreamweaver CS6 中创建一个空白网页，并将其保存为"div.html"。





STEP 02： 插入 DIV 标签

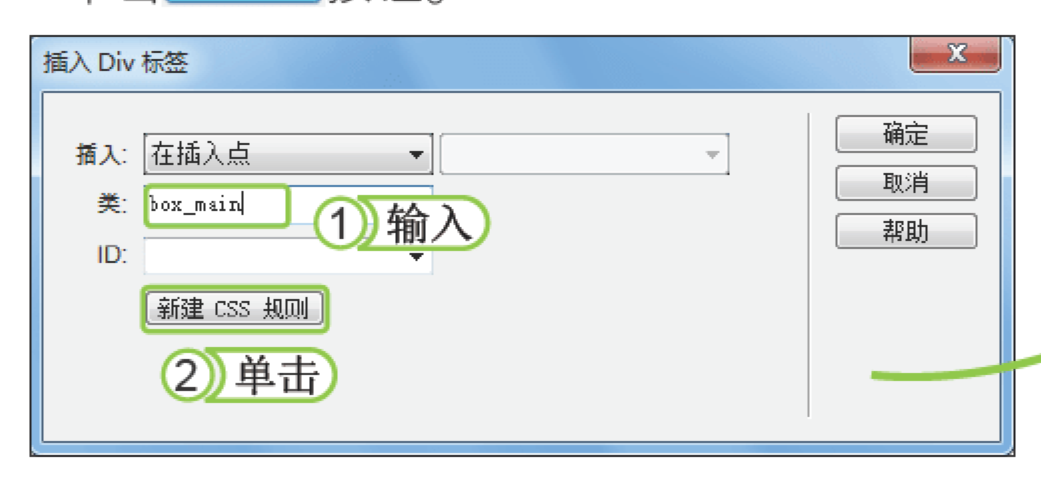
1. 将鼠标光标定位到网页的空白区域。
2. 选择【插入】/【布局对象】/【Div 标签】命令，打开"插入 Div 标签"对话框。

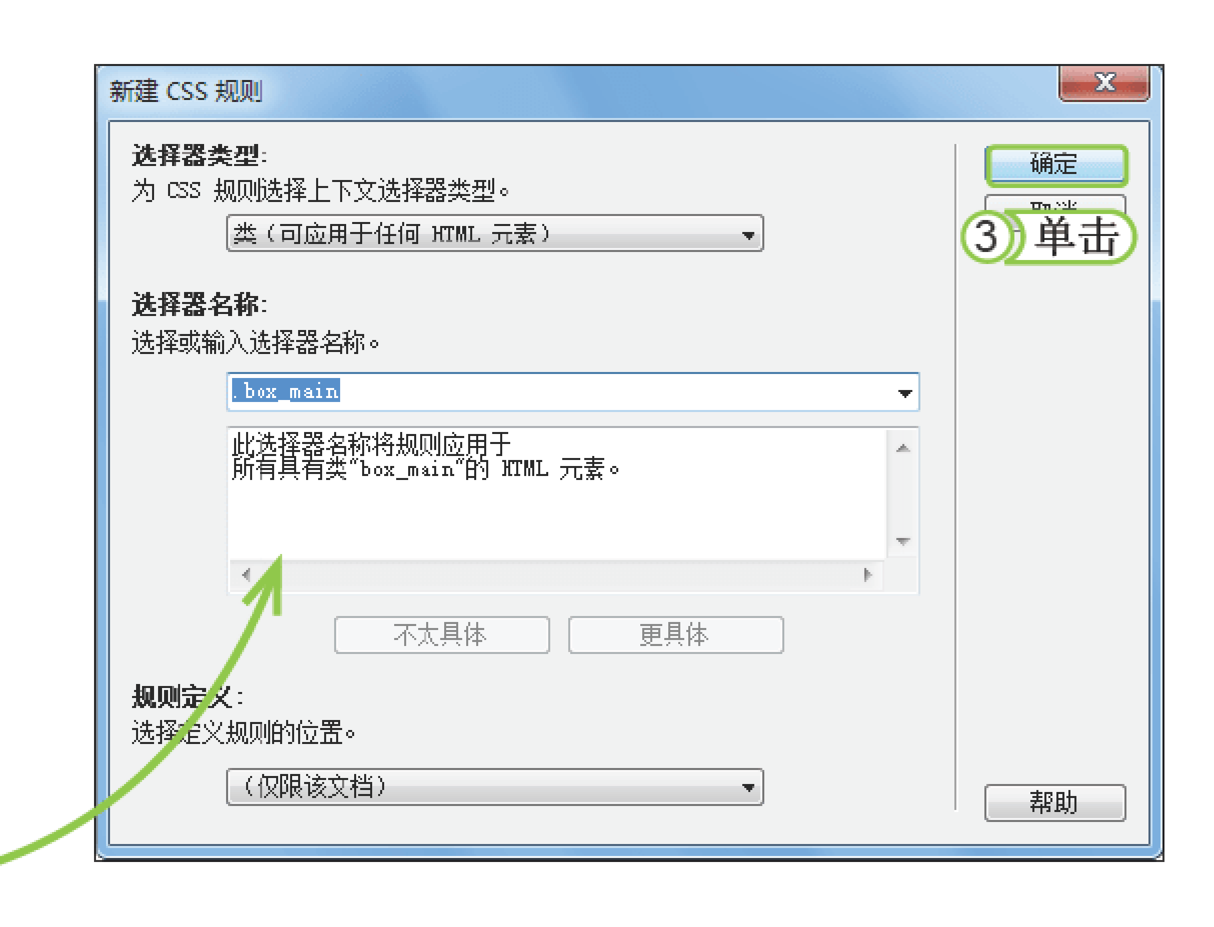
提个醒

在弹出的下拉列表中还可以看到，还存在"AP Div"选项，该选项也是层，唯一不同的是 AP Div 在布局时，更加灵活，可以随处移动，而 DIV 标签相对于 AP Div 而言其移动性没那么强。

STEP 03： 设置标签的类

1. 在打开对话框的“类”下拉列表框中输入 Class 属性名“box_main”。
2. 单击 新建 CSS 规则 按钮，打开“新建 CSS 规则”对话框，保持默认设置。
3. 单击 确定 按钮。





STEP 04： 设置 DIV 标签的大小

1. 在打开的对话框中“分类”列表框中选择“方框”选项。
2. 在右侧窗格中分别将“Width”和“Height”设置为“800”和“600”。

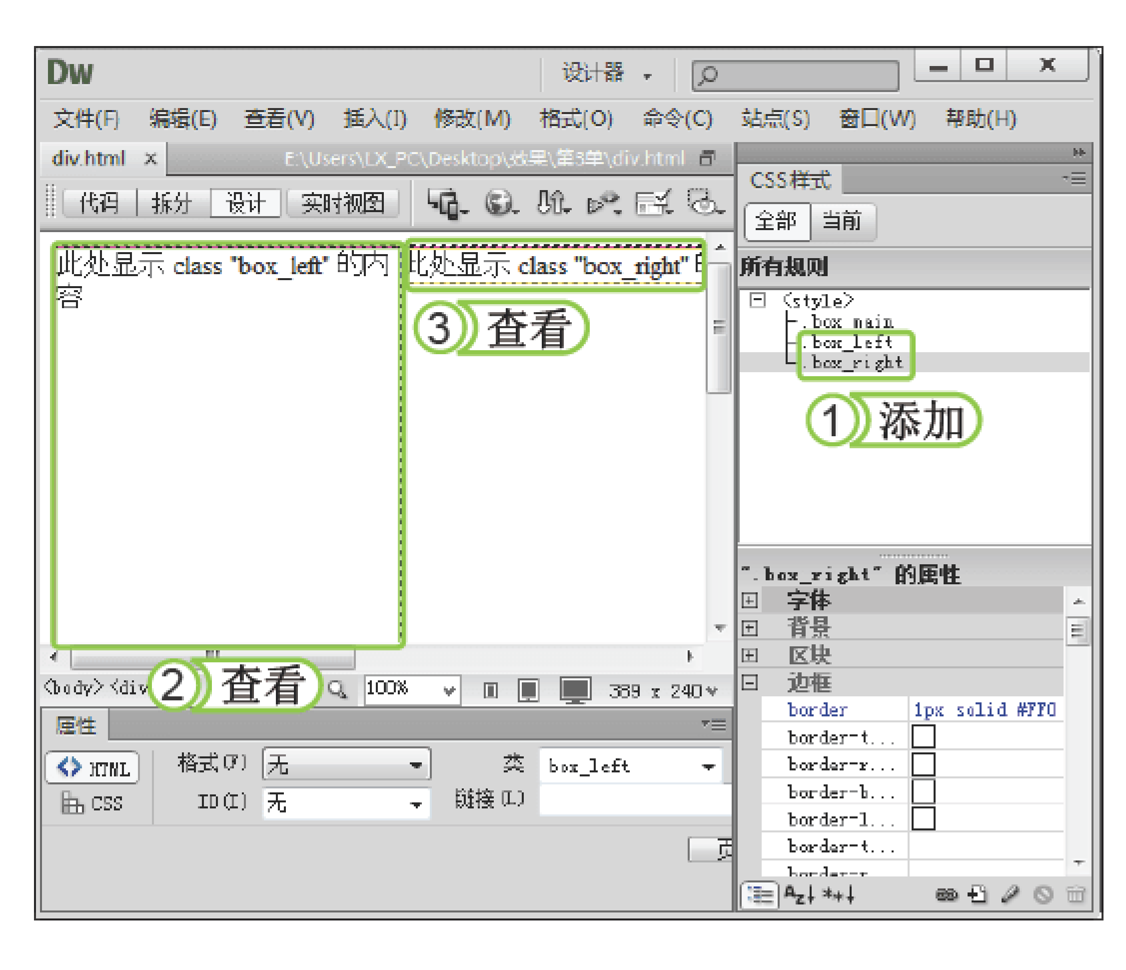






STEP 05： 设置 DIV 标签的边框

1. 在“分类”列表框中选择“边框”选项卡。
2. 在右侧窗格中，分别将“Style”、“Width”和“Color”设置为“Solid”、“1”和“#F0C”。
3. 依次单击 确定 按钮，完成一个 DIV 标签的设置，并将其 DIV 标签的内容删除。



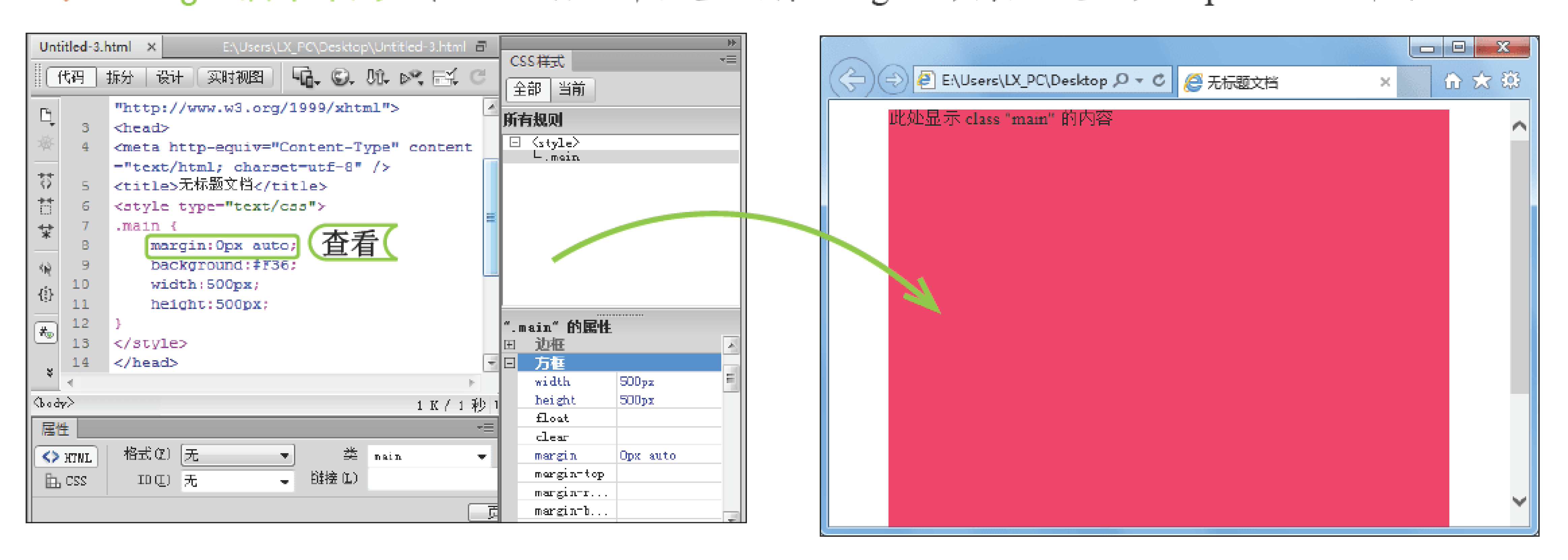
STEP 06： 添加其他两个 DIV 标签

1. 使用相同的方法，分别创建另外两个 DIV 标签，分别将其 Class 命名为“box_left”和“box_right”。
2. 分别将“box_left”标签的“宽”和“高”设置为“200px”和“600px”，其“边框”设置为“Solid 1 #9F6”，“float”设置为“left”。
3. 将“box_right”标签的“宽”设置为“596px”，其“边框”设置为“Solid 1 #FF0”，“float”设置为“left”。

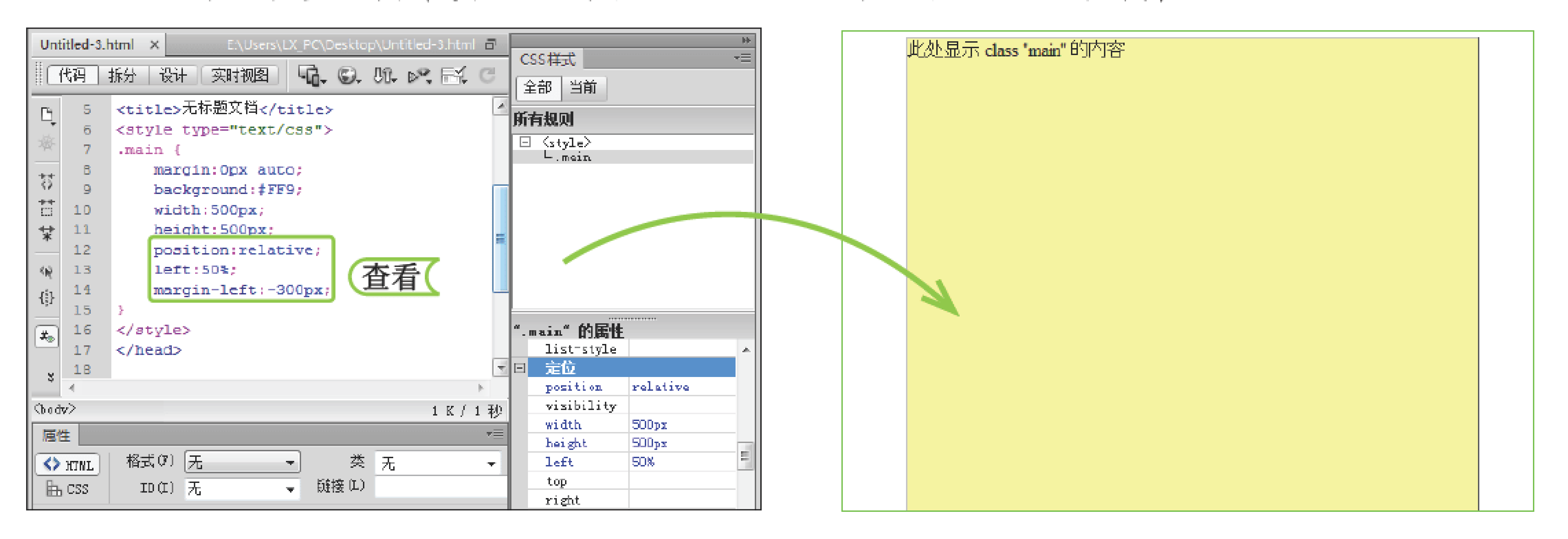
2. 设置网页居中效果

在网页中添加的DIV标签，在默认情况下都是左对齐的，但是在各种网站中浏览的网页一般都是居中对齐的，因此要将布局的网页进行居中设置可以通过两种方式进行设置，分别为margin和position。下面将分别进行介绍。

- margin 居中布局：在 DIV 标签中，直接将 margin 的属性设置为“0px auto”即可。

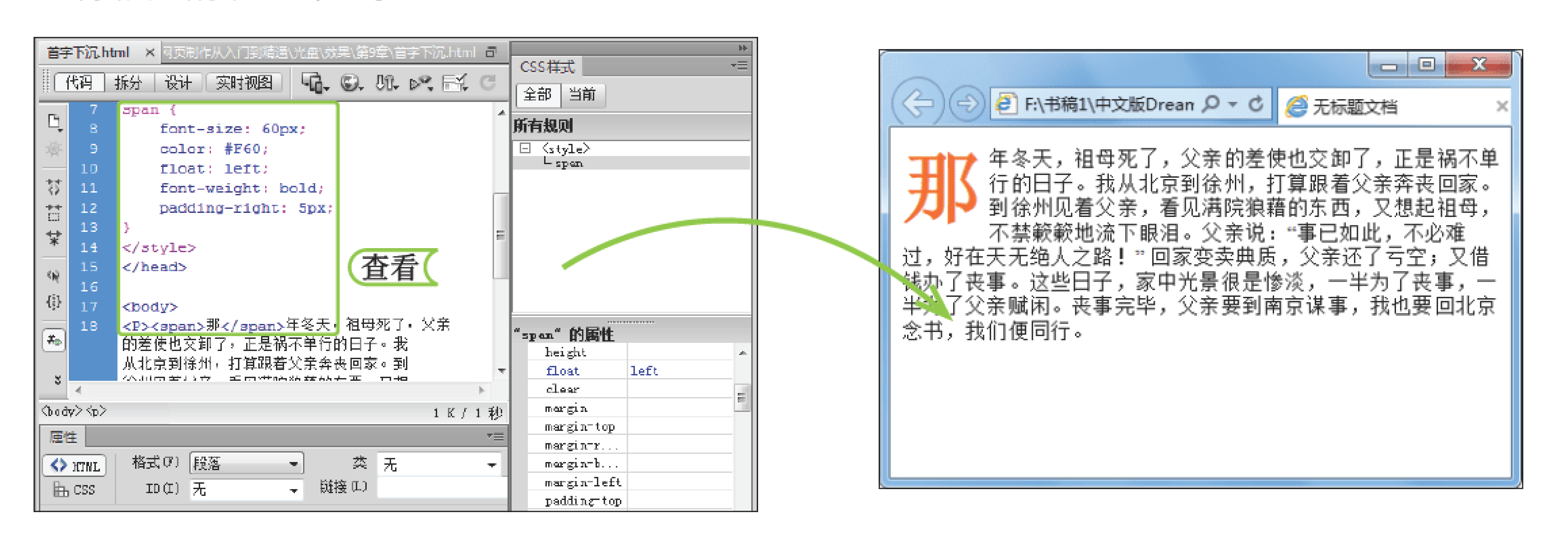


- position 居中布局：使用该方法进行布局，其实是结合了相对定位与负边距的方法达到效果的，其原理是：通过设置 DIV 标签的 position 属性为“relative”，然后使用负边距抵消边距的偏移量，其中负距离要根据 DIV 标签的具体大小进行计算。



3. 设置首字下沉

在网页中和 Word 文档编辑一样，也可设置首字下沉，网页中设置首字下沉也是想吸引浏览者的注意，以增加网站的点击率。设置首字下沉的方法很简单，只需将要设置首字下沉的文字放在标签 中，再为标签 <span> 新建 CSS 样式，将其字体、字号和定位方式进行相应的设置即可。

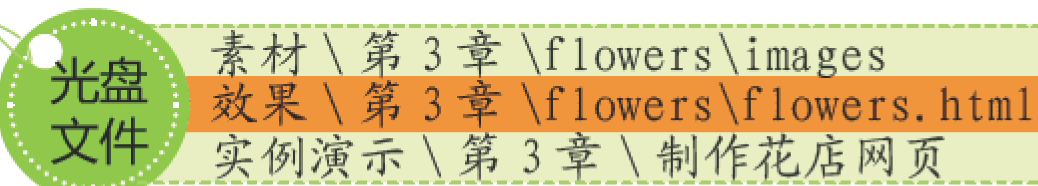


上机 1 小时 ▶ 制作花店网页

- 进一步掌握 DIV 标签的插入方法。
- 进一步掌握 DIV+CSS 的定位操作。
- 进一步熟悉 CSS 盒子模型。
- 进一步掌握 DIV+CSS 布局操作。

下面将制作“flowes.html”网页，首先在新建的空白区域插入 DIV 标签进行布局，再使用 DIV+CSS 对插入的标签进行布局，最后对 DIV 标签添加 CSS 样式，让添加的标签进行定位并设置相应的属性，其最终效果如下图所示。





STEP 01：插入 DIV 标签

1. 新建一空白 HTML 网页文档，将其保存为“flowers.html”。
2. 将插入点定位到网页的空白区域中。
3. 选择【插入】/【布局对象】/【Div 标签】命令，打开“插入 Div 标签”对话框。

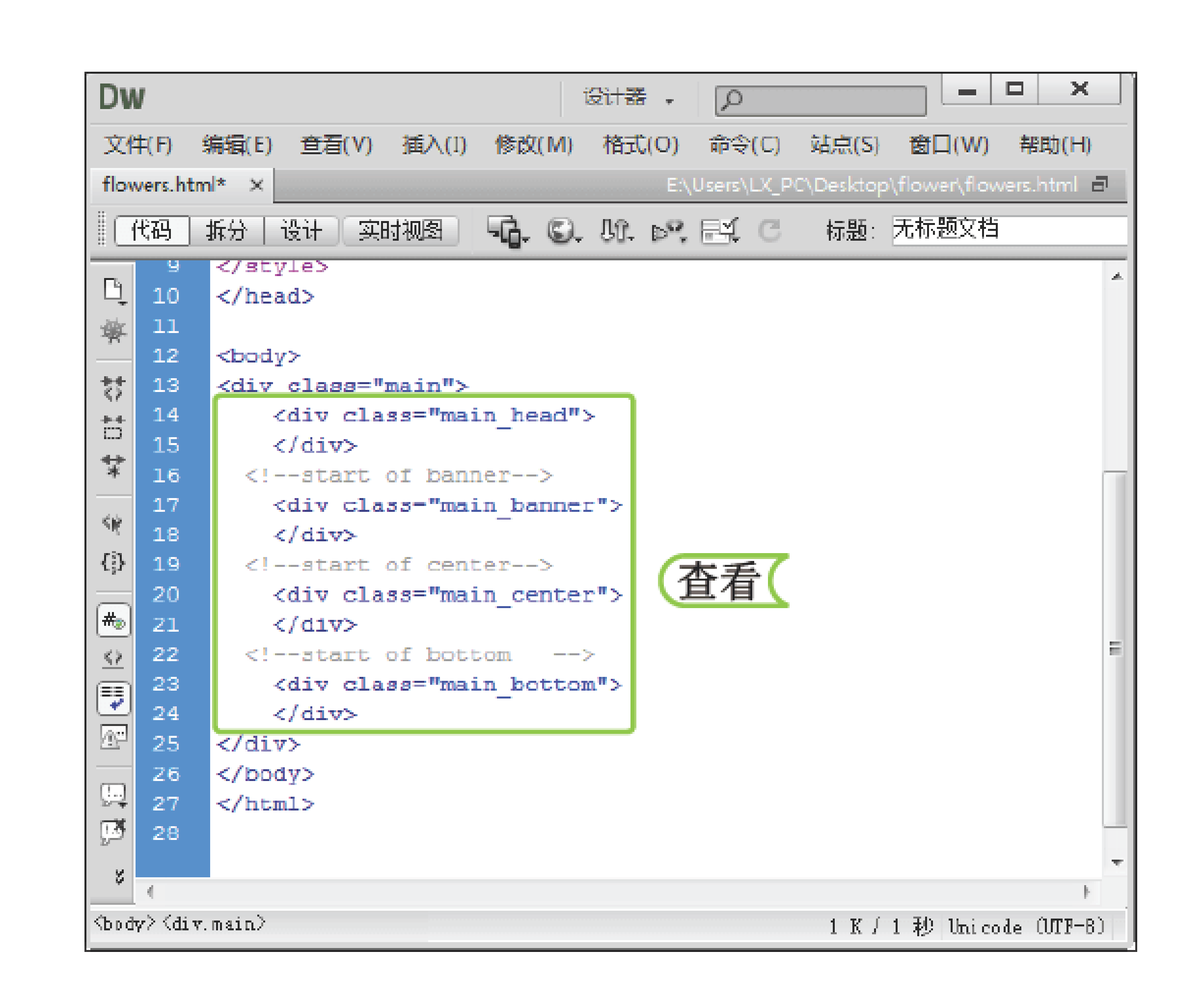


STEP 02：设置 DIV 标签

1. 在打开对话框的“类”下拉列表框中输入“main”。
2. 单击 新建 CSS 规则 按钮，打开“新建 CSS 规则”对话框，其他保持默认设置。
3. 依次单击 确定 按钮，返回到网页编辑区，查看插入的第一个 DIV 标签。

STEP 03：添加其他两个 DIV 标签

1. 在网页编辑区中，将第一个 DIV 标签中的内容删除，将插入点定位到 DIV 标签中。
2. 使用相同方法依次插入 4 个 DIV 标签，并分别命名为“main_head”、“main_banner”、“main_center”和“main_bottom”，切换到“代码”视图查看效果。



提个醒 在插入 DIV 标签后，如果没有对其大小进行设置，则在“设计”视图中查看不到效果，并且用户在布局时，完全可以在“代码”视图中进行快速布局，再使用“<!--”和“- ->”标签对布局的 DIV 标签添加注释，避免 DIV 标签多时出错。

STEP 04：编辑 CSS 样式

1. 按 Shift+F11 组合键，打开“CSS 样式”面板，单击 全部 按钮，在打开的下拉列表框中选择“main”样式。
2. 在“CSS 样式”的“.main”属性选项卡下单击 + 按钮，展开“方框”选项。
3. 分别将“width”和“margin”的属性设置为“887px”和“auto”。

```
<style type="text/css">
.main {
    width: 887px;
    margin: auto;
}
.main_head
{
    width: 887px;
    height: 136px;
    background: url(images/templatemo_header_bg.jpg);
}
.main_banner
{
    width: 887px;
    background:
url(images/templatemo_content_area_top.jpg);
    background-color:#fff;
    background-repeat:no-repeat;
    margin: 1px 0px 0px 0px;
    padding: 0px 0px 20px 0px;
}
```

CSS 名称　CSS 属性

```
.main_center
{
    width: 887px;
    background:
url(images/templatemo_content_area_bottom.jpg);
    background-position:bottom;
    background-color:#fff;
    background-repeat:no-repeat;
    margin: 0px;
    padding: 0px 0px 20px 0px;
}
.main_bottom
{
    margin: 20px 0px;
    padding: 0px;
    font-family: Arial;
    font-weight: bold;
    font-size: 12px;
    color: #FFF;
    text-align: center;
}
</style>
```

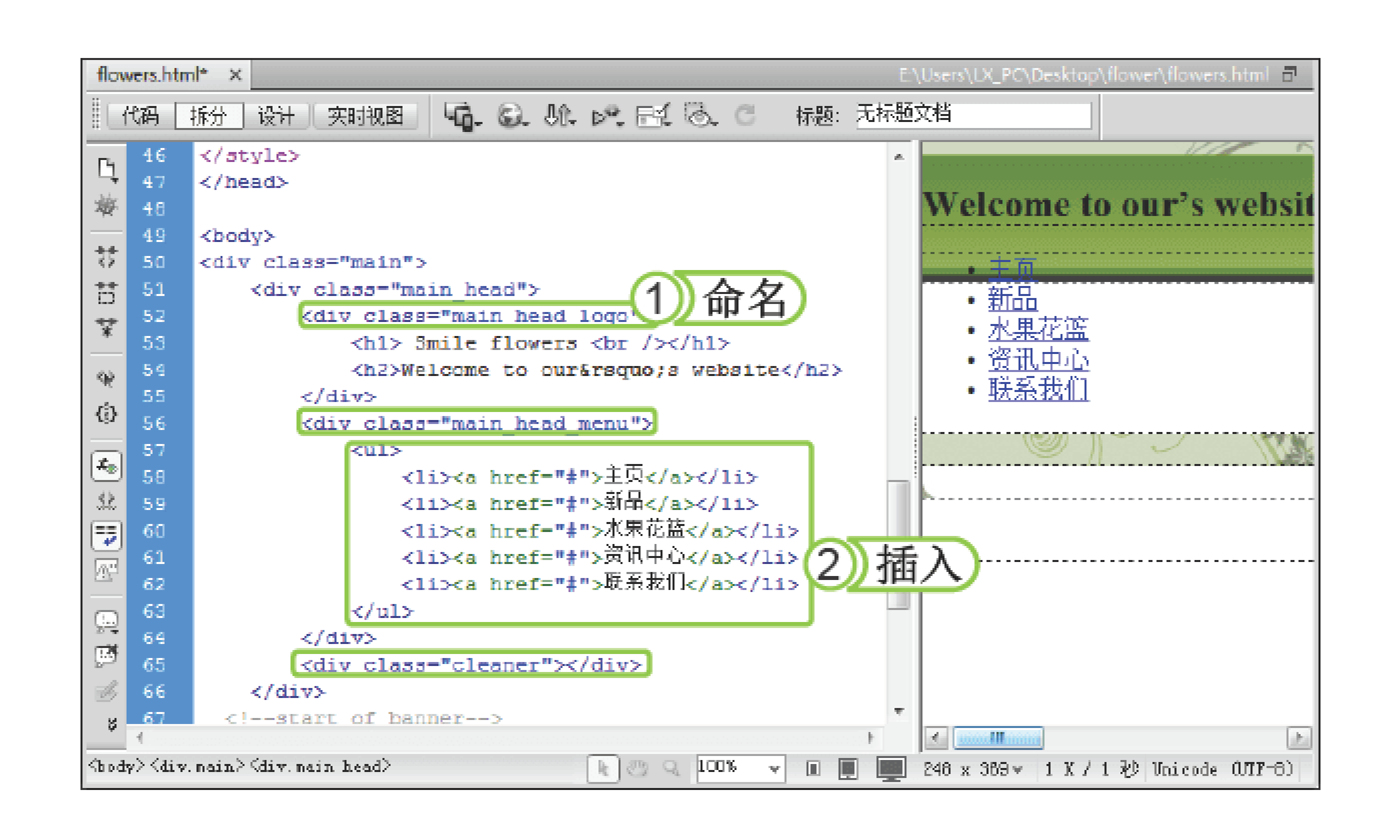
STEP 05：编辑其他 CSS 样式

使用相同的方法为其他 CSS 样式进行编辑，编辑完成后，切换到“代码”视图中即可查看到所有CSS样式的代码。

提个醒 如果用户能记住各 CSS 样式的属性，即可直接在“代码”视图中输入“.”加上 DIV 标签的名称进行 CSS 样式编辑。

STEP 06：制作 main_head 标签

1. 选择“拆分”选项卡，将插入点定位到 <div class="main_head"></div> 标签之间，使用插入 DIV 标签的方法插入三个 DIV 标签，分别命名为“main_head_logo”、“main_head_menu”和“cleaner”。
2. 在不同的 DIV 标签中嵌套其他标签以及输入内容。



提个醒

在制作 main_head Div 时，所插入的其他 DIV 标签中所使用到的 h1 和 h2 样式与“属性”面板中“格式”下拉列表框的“标题 1”和“标题 2”选项所对应，而“
”标签表示列表项目，可通过选择【插入】/【HTML】/【文本对象】命令，在弹出的子菜单中选择“项目列表”和“列表项”命令来获得。

STEP 07：制作 main_banner 标签

1. 在 main_banner 标签分别添加 DIV 标签，将其嵌套在 main_banner 标签中。将插入点定位到“main_banner_righ”DIV 标签中，输入 插入图片。



STEP 08：输入内容

将插入点定位到“main_banner_left_news”DIV 标签中。输入分段标签 <p></p>，并在该标签中输入文本。

提个醒

在“设计”视图中，没有对 DIV 标签设置大小时，并不好定位光标，则可切换到“代码”视图中进行快速定位。

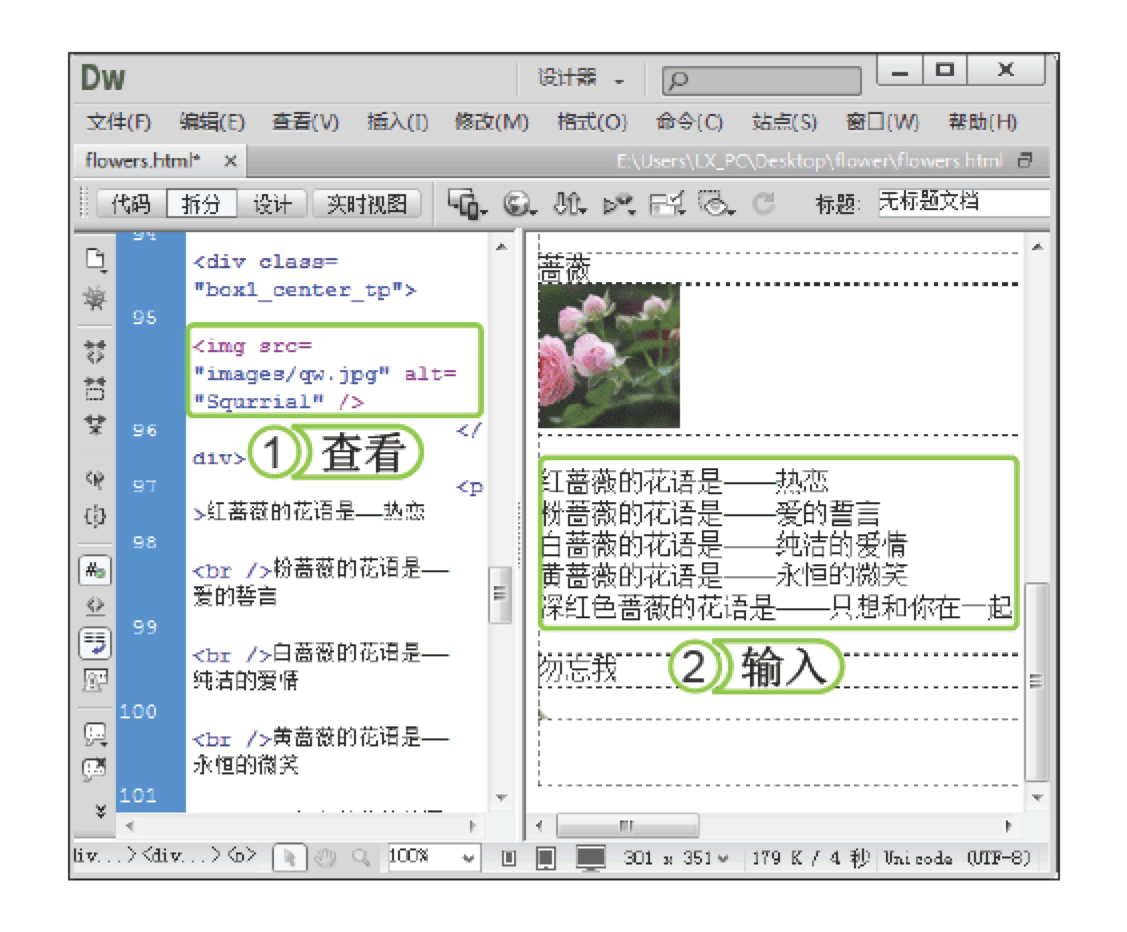


STEP 09：制作 main_center 标签

1. 将插入点定位到“main_center”标签中，分别嵌套多个 DIV 标签。
2. 在“main_center_left”标签中分别嵌套多个 DIV 标签，分别在“main_center_left_tittle”标签中输入“蔷薇”和“勿忘我”。

STEP 10：制作 box1_center 标签

1. 在“box1_center_tp”标签中插入图片“qw.jpg”，切换到“代码”视图查看其代码。
2. 在“main_center_left_content”DIV 标签中输入文本。

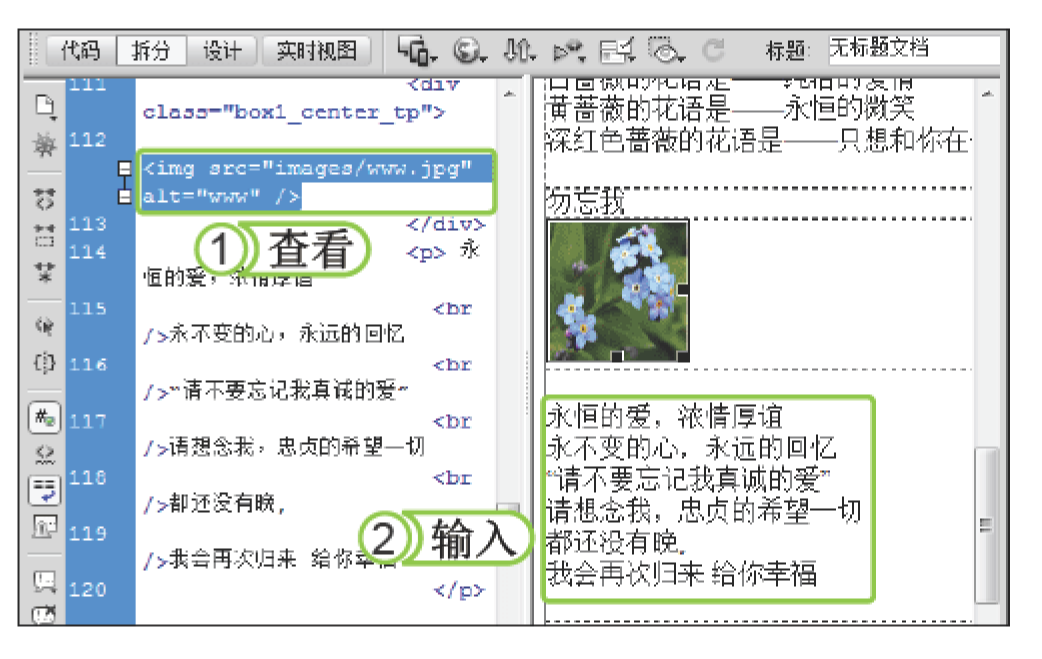


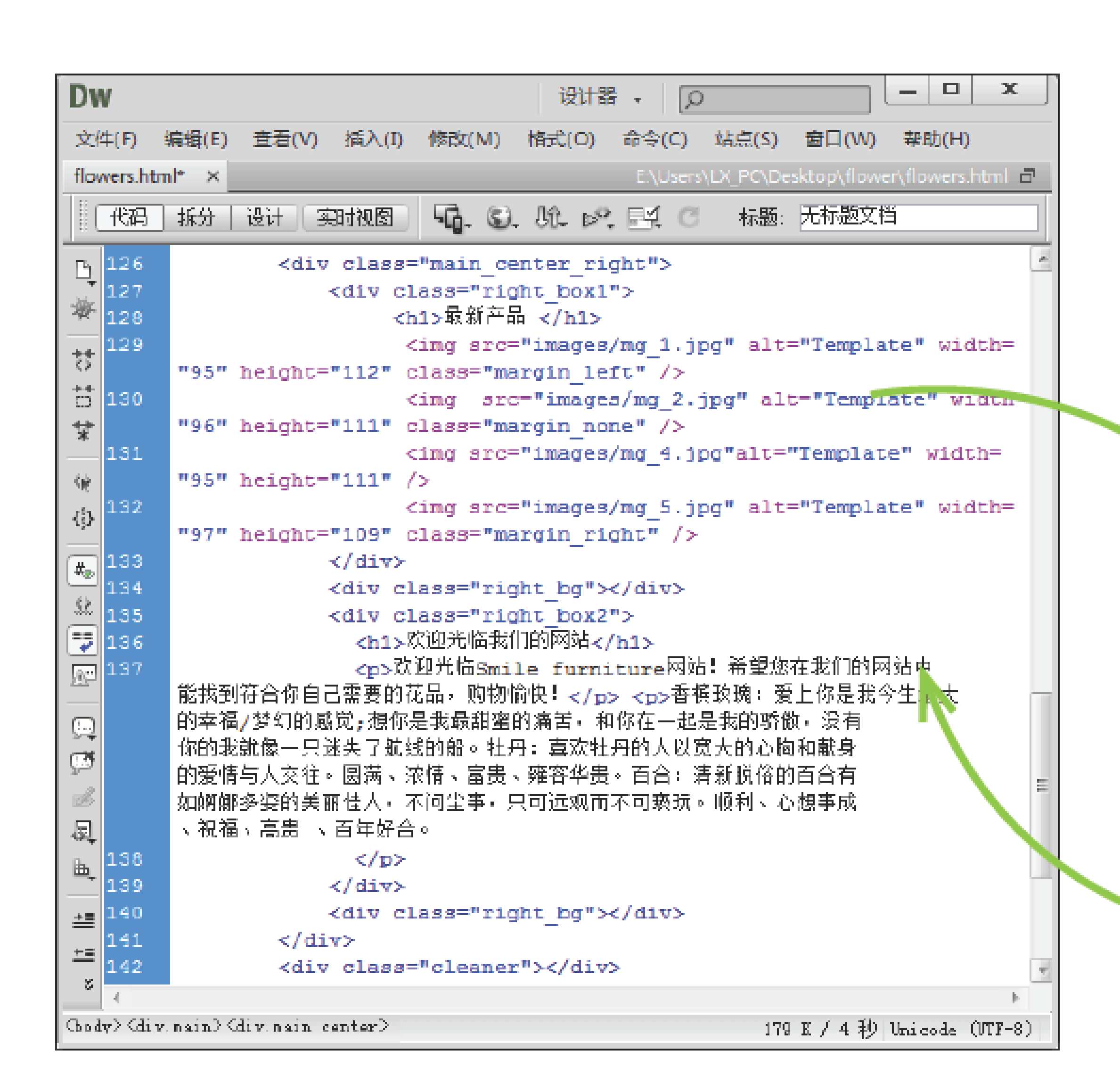
提个醒

在输入文本时，如果直接按 Enter 键进行换行，则会对应 <p></p> 标签，其行距较大，因此可按 Shift+Enter 组合键，使用
 标签进行换行。

STEP 11：制作其他 box1_center 标签

1. 在“box1_center_tp”标签中插入图片“www.jpg”，切换到“代码”视图查看其代码。
2. 在“main_center_left_content”DIV 标签中输入文本。

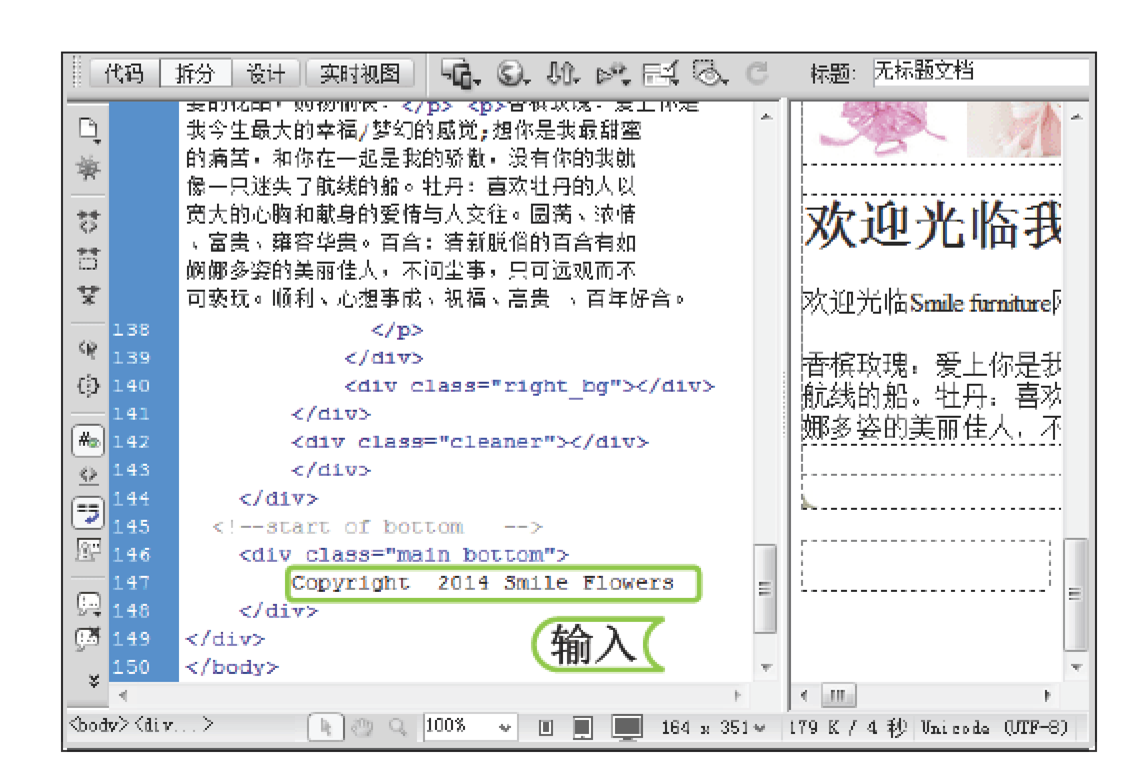




STEP 12：制作 main_center_right 标签

使用相同的方法嵌套 DIV 标签，并在标签中添加其他 HTML 标签，并在标签中添加图片和文本。分别在“代码”和“设计”视图中查看效果。



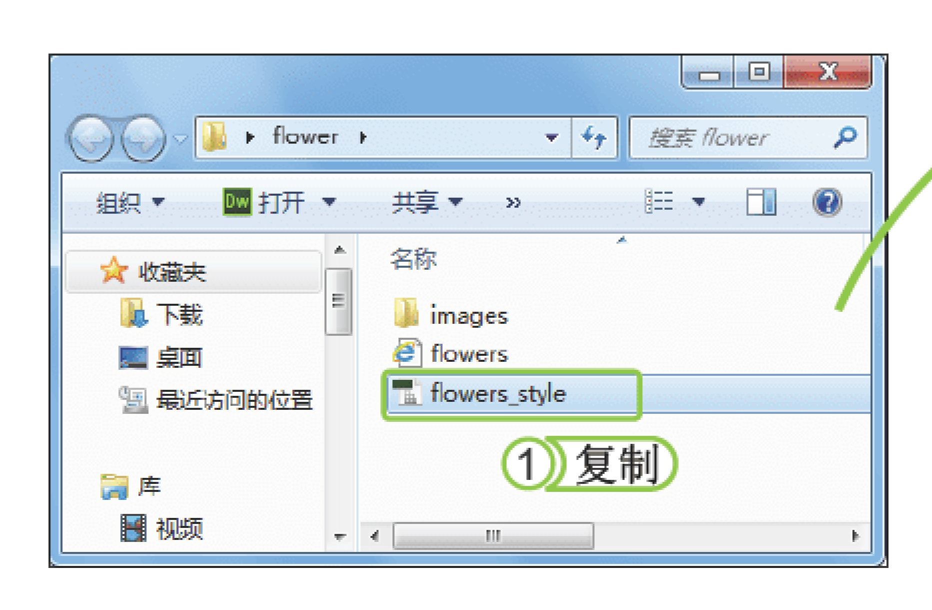


STEP 13：制作 main_bottom 标签

切换到“拆分”视图中，将插入点定位到 <div class="main_bottom"> </div> 标签中，输入文本“Copyright 2014 Smile Flowers”。完成整个 DIV 标签布局。

STEP 14： 复制外部 CSS 样式

1. 按 Ctrl+S 组合键进行保存一次，将“flowers_style”CSS 样式文件复制到与“flowers.html”网页同一级的文件夹中。
2. 打开“CSS 样式”面板，在其右下角单击“附加样式表”按钮。

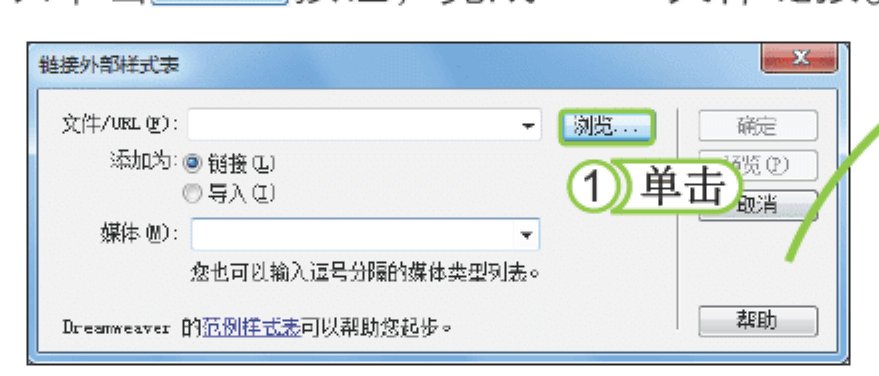




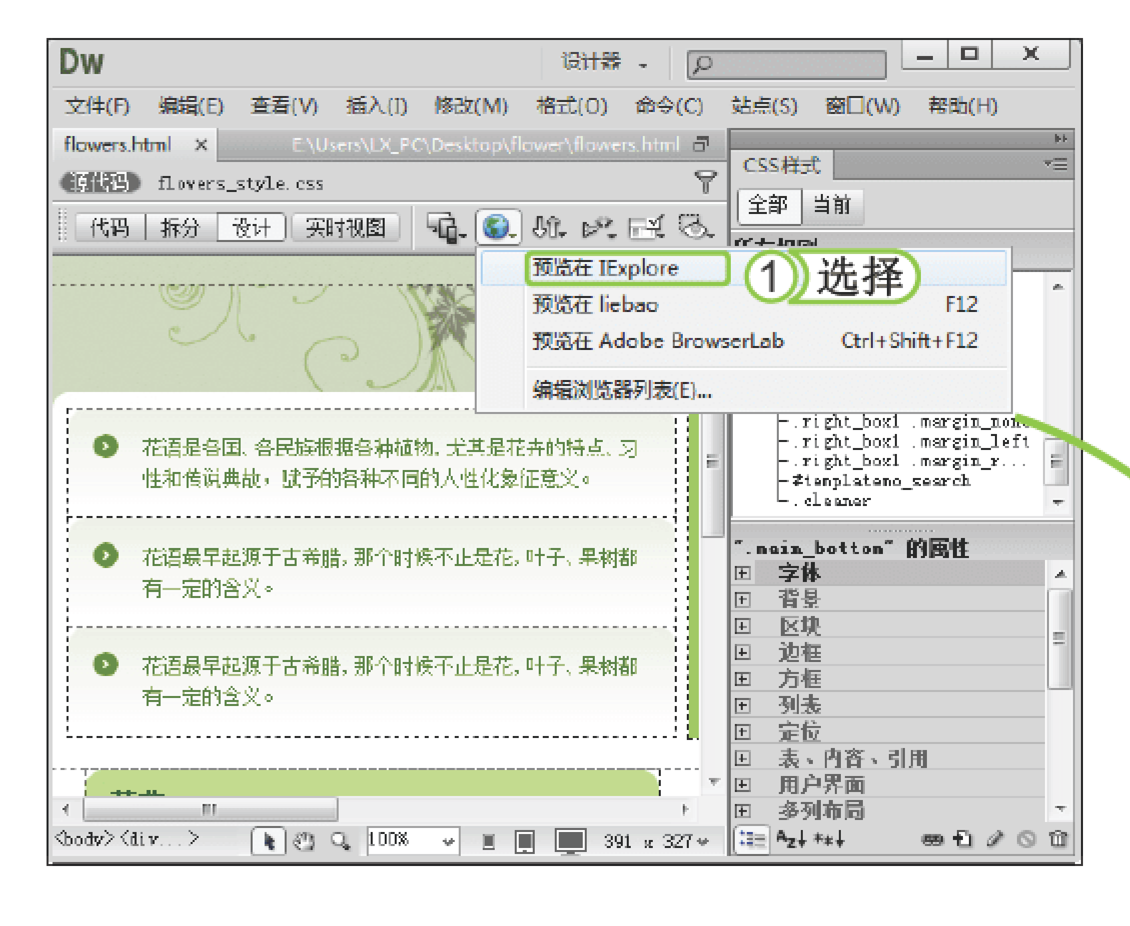
提个醒 将外部样式复制到与网页同一级文件夹是为了避免在网页所在的文件夹移动后，在浏览时出现链接错误。

STEP 15： 链接外部 CSS 样式

1. 打开“链接外部样式表”对话框，在“文件 /URL”下拉列表框后，单击 浏览... 按钮。
2. 在打开对话框的“查找范围”下拉列表框中查找到网页所在的位置，在下方的列表框中选择 CSS 文件。
3. 依次单击 确定 按钮，完成 CSS 文件链接。



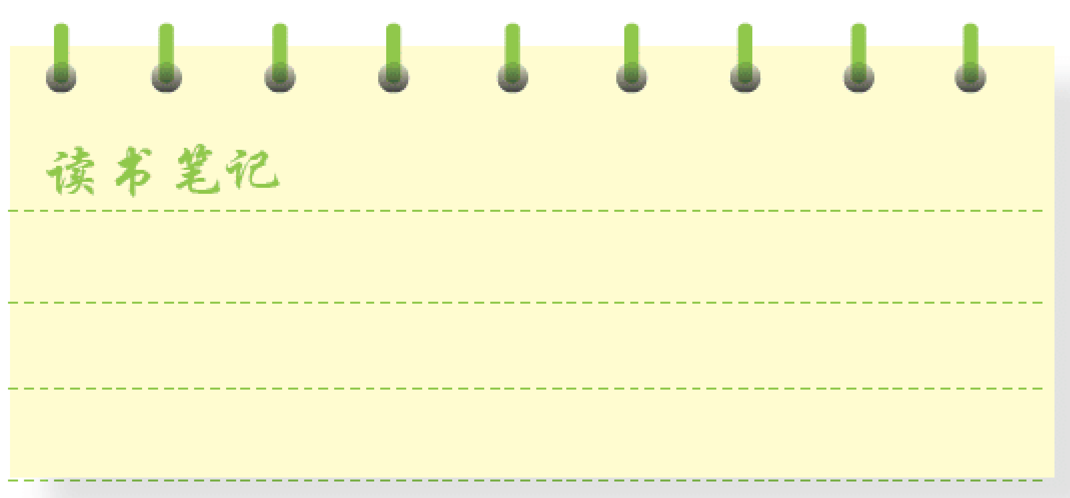




STEP 16： 查看预览效果

1. 在网页编辑区，按 Ctrl+S 组合键进行保存后，单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“预览在 IExplore”选项。
2. 打开 IE 浏览器，即可预览其效果。





3.3 使用框架进行网页布局

在一个完整的网站中，不仅仅包括浏览器中所浏览的网页，还包括管理网页数据的后台，在 Dreamweaver CS6 中可通过框架的方法制作后台页面。本节将对框架和框架集的创建、保存、IFrame 框架的使用以及属性设置进行详细的介绍。

学习 1 小时

- 了解框架及框架集。
- 掌握框架集及框架的属性设置。
- 熟悉框架网页的创建方法。
- 熟悉 IFrame 框架及属性设置的方法。

3.3.1 认识框架及框架集

在框架网页中主要包括框架及框架集两部分。其中，框架记录的是具体的网页内容，每个框架对应一个网页；框架集则记录的整个框架页面中各框架的信息，如框架的布局、在页面中的位置和大小等，并且一个框架集中包括如下图所示的 3 个框架（top.html、left.html 和 main.html）。



3.3.2 创建框架网页

在 Dreamweaver CS6 中创建框架网页时，通常可从“新建文档”对话框中创建基本的框架结构，然后根据需要手动拆分出新的框架，或在框架中嵌套框架，下面分别进行介绍。

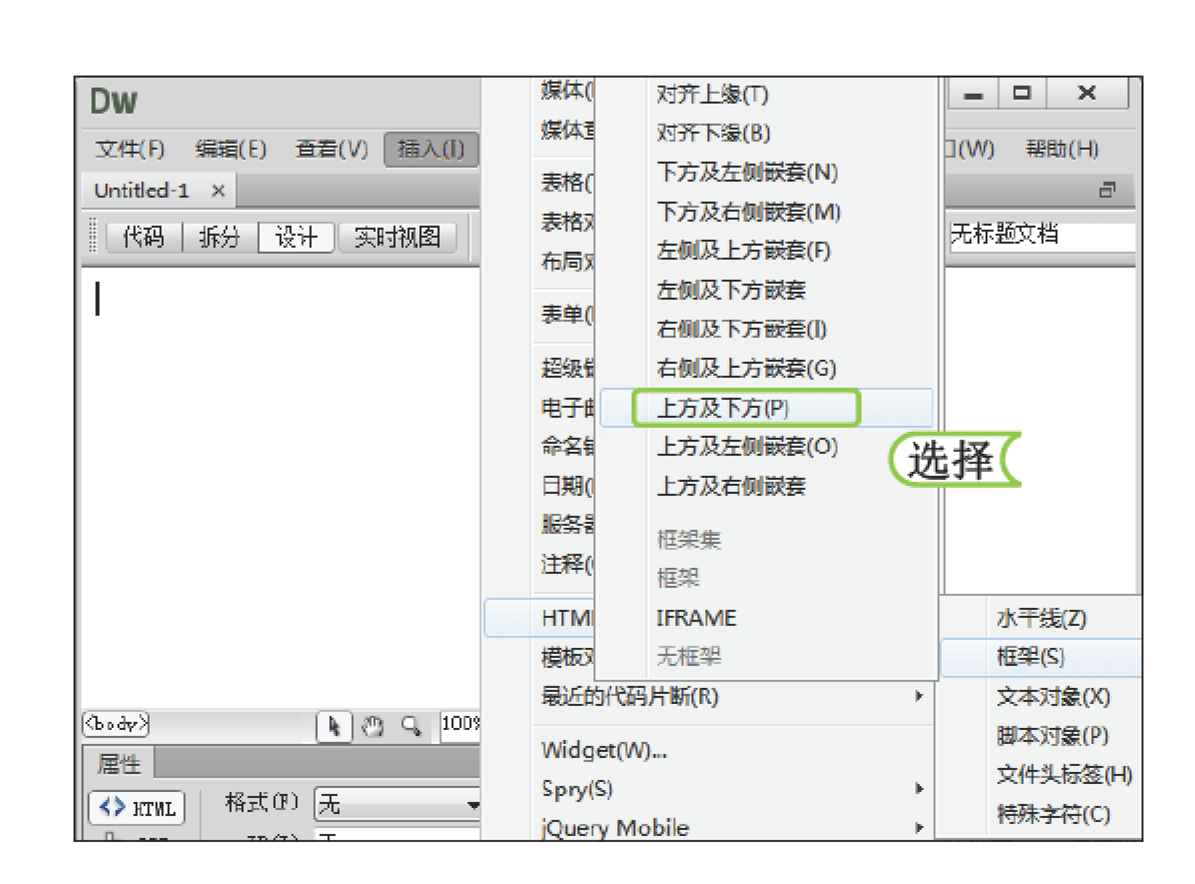
1. 创建基本框架网页

基本框架结构即 Dreamweaver CS6 中提供的默认框架结构，一般情况下，使用基本框架结构即可满足网页制作需求。下面将以在空白网页中创建框架网页为例进行介绍，其具体操作如下：

光盘文件 实例演示\第3章\创建基本框架网页

STEP 01：新建空白网页

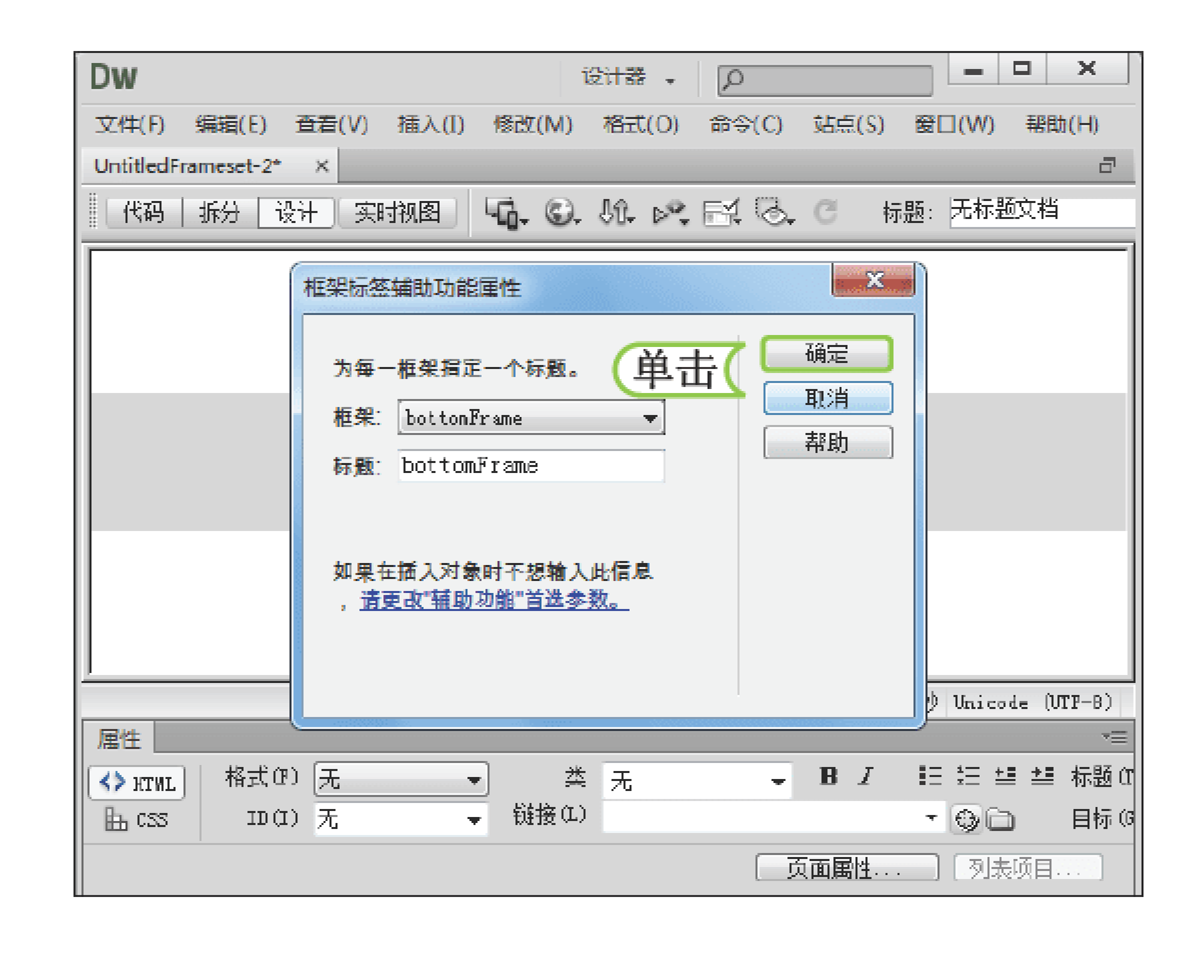
新建一个空白HTML网页，选择【插入】/【HTML】/【框架】/【上方及下方】命令，打开“框架标签辅助功能属性”对话框。



提个醒 在创建框架时，可先创建默认的框架后，再根据需求，通过选择【修改】/【框架集】命令，对默认的框架进行修改。

STEP 02：指定框架标题

在打开的对话框中可指定框架标题，这里保持默认设置，单击 确定 按钮完成框架网页的创建。



提个醒 在“框架标签辅助功能属性”对话框的“框架”下拉列表框中，可选择需要的框架，在“标题”文本框中也可为创建的框架命名。

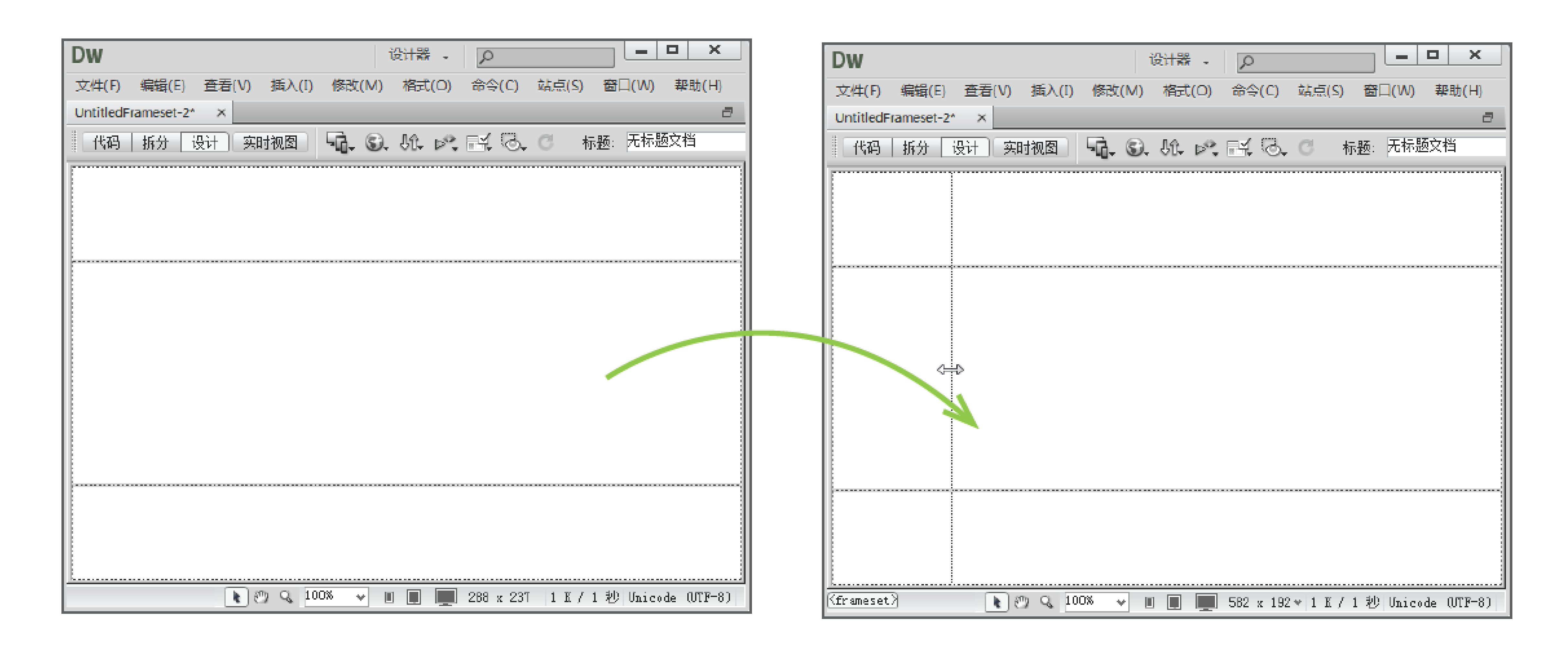
STEP 03：查看效果

创建的框架网页显示如左图所示，其中包括上、下两个框架。由于还未指定相应的网页，因此各框架中的内容部分为空白。

提个醒 插入的框架，在浏览器中可分别进行预览。因为每个框架集中的框架都是独立存在的。

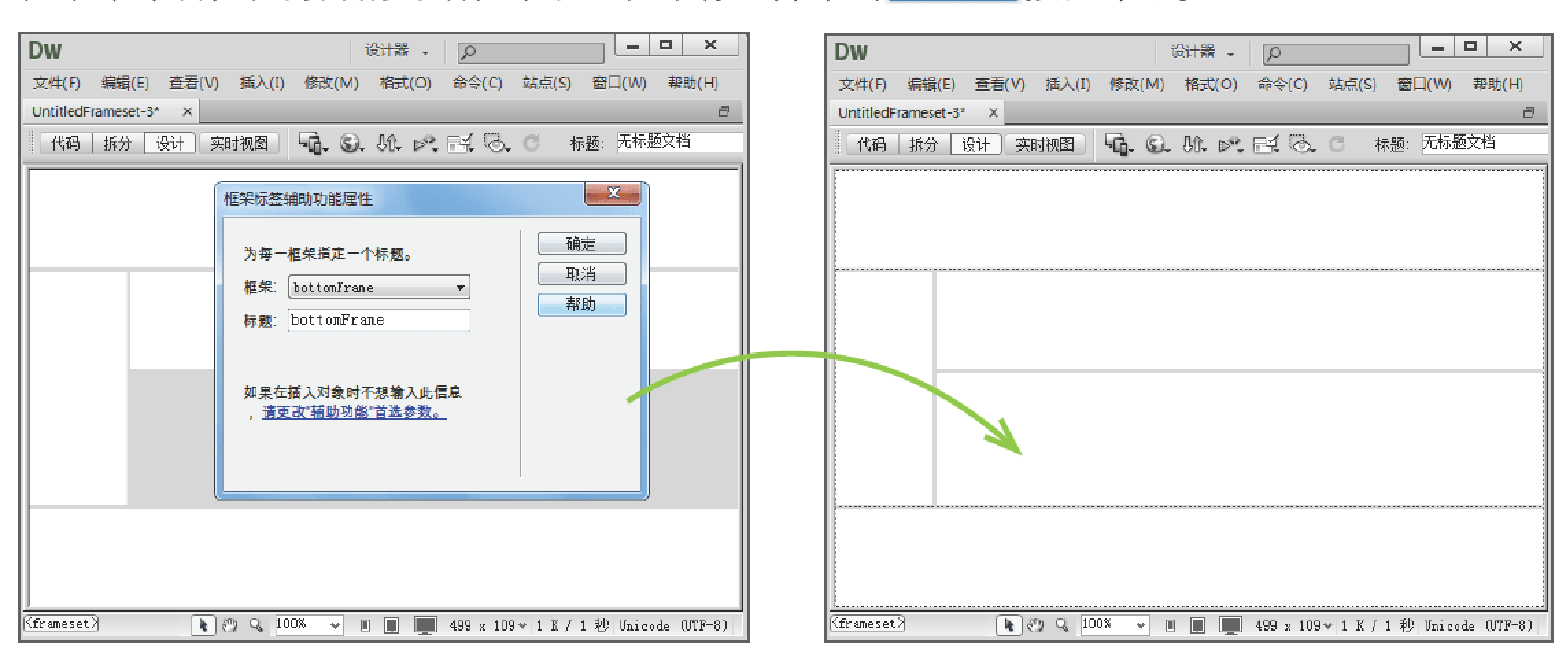
2. 手动拆分框架

根据实际需要，可在基本框架结构的基础上拆分出合适的框架结构。其方法为：将鼠标光标放置在需要调整的框架边框线上，按住Alt键的同时拖动鼠标至合适的位置，然后释放鼠标左键即可将框架拆分为两个框架。



3. 嵌套框架

嵌套框架就是根据网页的实际需求在框架内部再创建框架。其方法为：将插入点定位到需嵌套框架的框架中，选择【插入】/【HTML】/【框架】命令，在弹出的子菜单中选择需要的框架命令后，在打开的对话框中设置框架标题并单击 确定 按钮即可。



经验一箩筐——查看框架结构

在 Dreamweaver 的编辑区中不太容易确定框架网页的框架结构，这里可按 Shift+F2 组合键打开“框架”面板，在其中可快速且直观地查看框架网页的框架结构。

3.3.3 选择框架和框架集

对框架及框架集进行属性设置和框架拆分等操作时，应先选择框架或框架集，才能进行相应的操作。选择框架和框架集的方法其实很简单，但都需要打开“框架”面板。下面分别介绍选择框架和框架集的方法。

- 选择框架：在“框架”面板中，将鼠标光标移动到要选择框架的内部后，单击左键即可选择该框架。
- 选择框架集：在“框架”面板中，将鼠标光标移动到要选择框架集的边框线上后，单击左键即可选择框架集。

经验一箩筐——判断选择了某个框架或框架集

当选择了某个框架或框架集后，在编辑区中该框架或框架集四周将会以虚线表示，在“框架”面板中框架或框架集边框内侧则有较粗黑色线框。

3.3.4 保存框架和框架集

一个框架网页中至少包含一个框架集及多个框架，在制作时，用户可以选择保存单个框架，也可以选择保存框架集，或一次性保存所有文档。下面将分别对其保存方法进行介绍。

1. 保存单个框架网页

保存单个框架网页的方法比较简单，将鼠标光标定位到单个框架中，再选择【文件】/【保存框架】命令或按 Ctrl+S 组合键，如果该框架中的网页文档未被保存过，则会打开“另存为”对话框，设置保存路径和保存名称后，单击 保存(S) 按钮即可完成保存操作。

经验一箩筐——保存技巧

对框架网页文档进行首次保存时，最好将每个框架先进行单独保存，这样在保存框架集时则不容易出错。如果在选择框架或框架集时，不知道选择是否正确，也可以在“框架”面板中进行查看，因为在选择框架或框架集时会同步显示选中的状态。

2. 保存框架集

在保存单个框架网页后，则可顺利将框架集进行保存，其方法同保存单个框架网页一样，选择框架集后，然后再选择【文件】/【保存框架】命令或按 Ctrl+S 组合键，在打开的对话框中设置保存路径及保存名称，单击 保存(S) 按钮即可完成保存操作。

3. 保存所有文档

保存所有文档是指在没有保存单个的框架或框架集时，使用“保存全部”命令将其进行一次性保存。但在保存时，Dreamweaver CS6 同样默认先保存框架集，保存框架集后，再对单个框架进行保存。

下面将以保存上方及左侧嵌套框架为例，介绍其保存所有文档的方法，其具体操作如下：

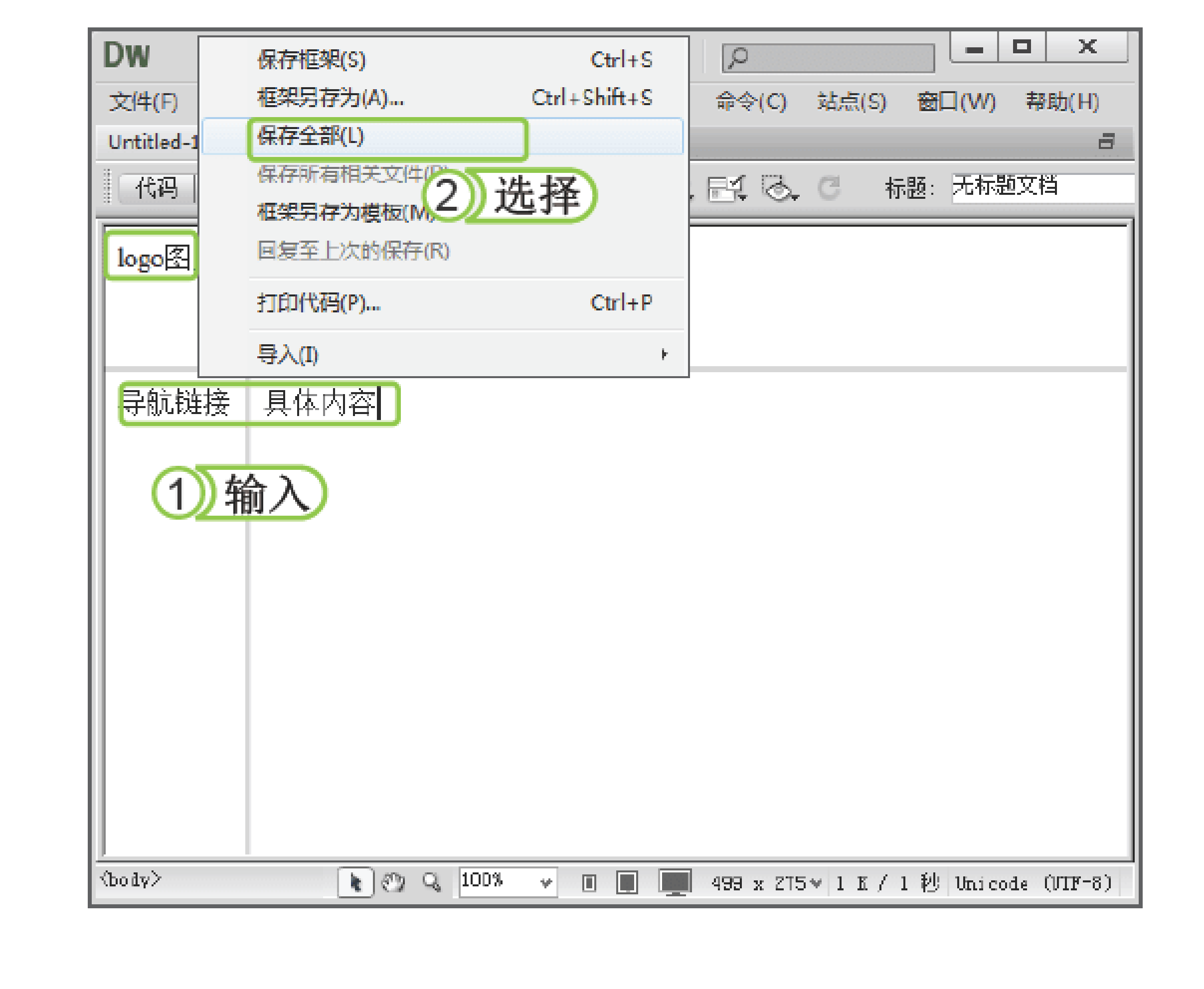
光盘文件

效果 \ 第 3 章 \kuangjia.html

实例演示 \ 第 3 章 \ 保存所有文档

STEP 01： 打开“另存为”对话框

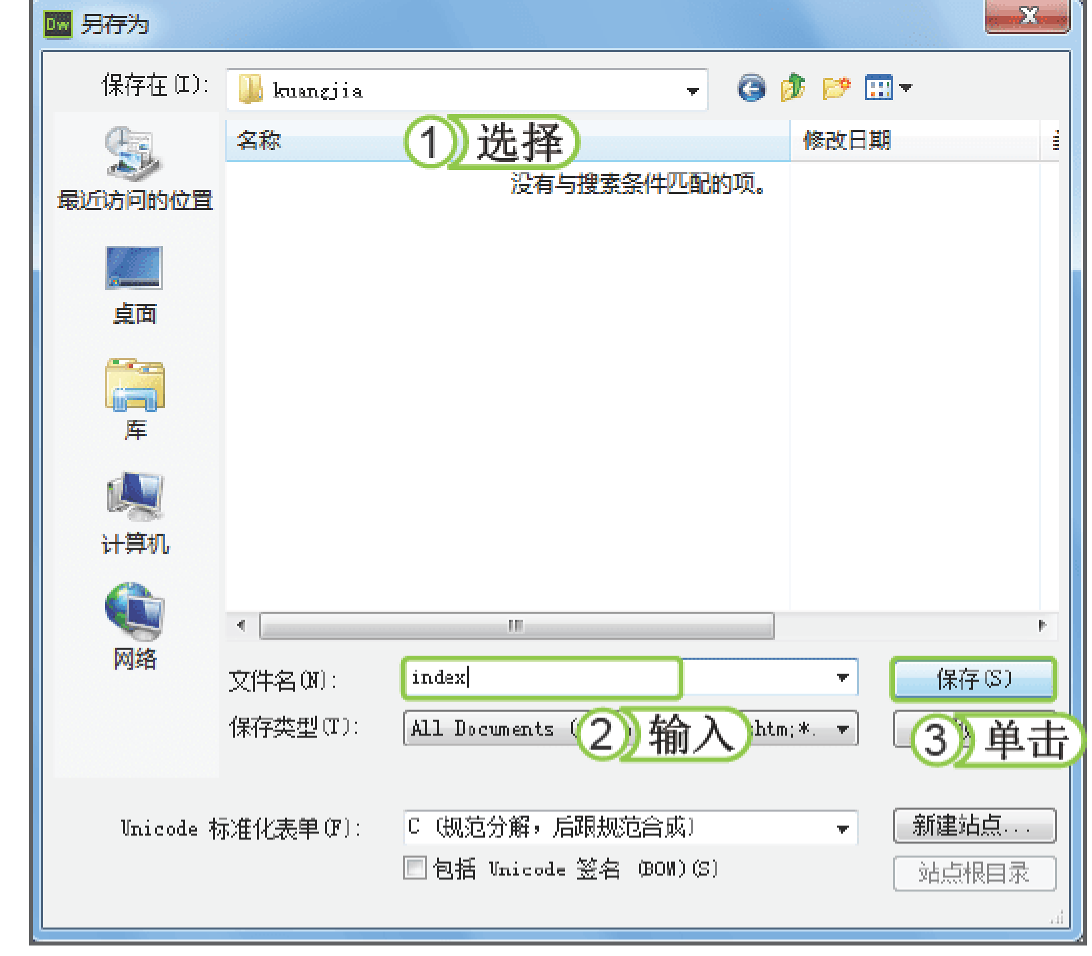
1. 新建上方及左侧嵌套框架基本框架网页后，分别在各个框架中输入任意文本。
2. 选择【文件】/【保存全部】命令，打开“另存为”对话框。



提个醒 如果框架网页文档中没有任何内容，执行保存全部操作时将只保存框架集网页文档，而不会保存单个的框架文档。

STEP 02： 保存框架集网页文档

1. 在打开对话框的“保存在”下拉列表框中选择选择保存位置。
2. 在“文件名”下拉列表框中输入文件名“index”。
3. 单击 保存(S) 按钮，将提示该框架集中包括 3 个框架，是否复制到相同路径下，单击 复制 按钮即可。

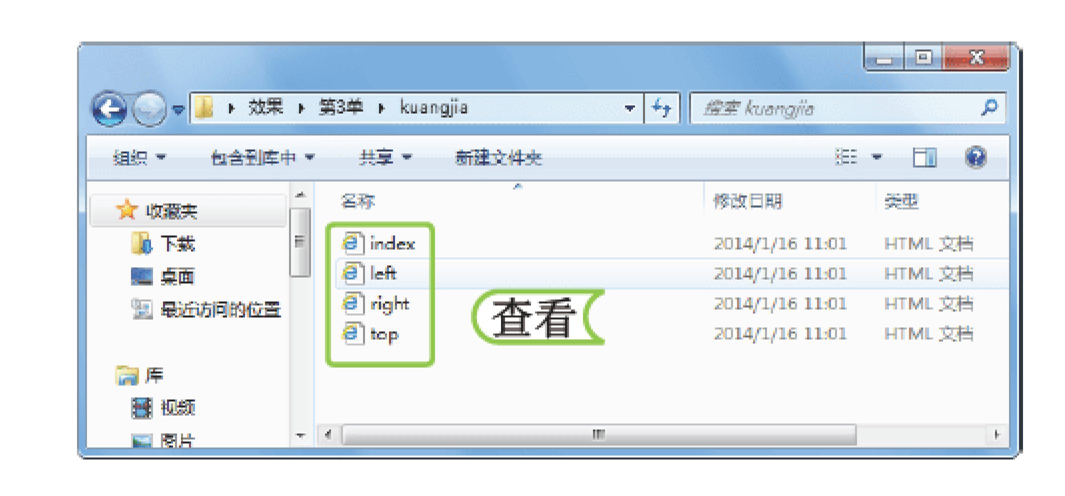




STEP 03： 保存框架文档

1. 在打开对话框的“保存在”下拉列表框中选择选择保存位置。
2. 在“文件名”下拉列表框中输入文件名“right”。
3. 单击 保存(S) 按钮，打开“另存为”对话框。

提个醒 保存了框架集后，则会依次打开 3 次“另存为”对话框（框架集中有多少个框架则会打开几次），要求保存框架集中的其他 3 个框架文档。



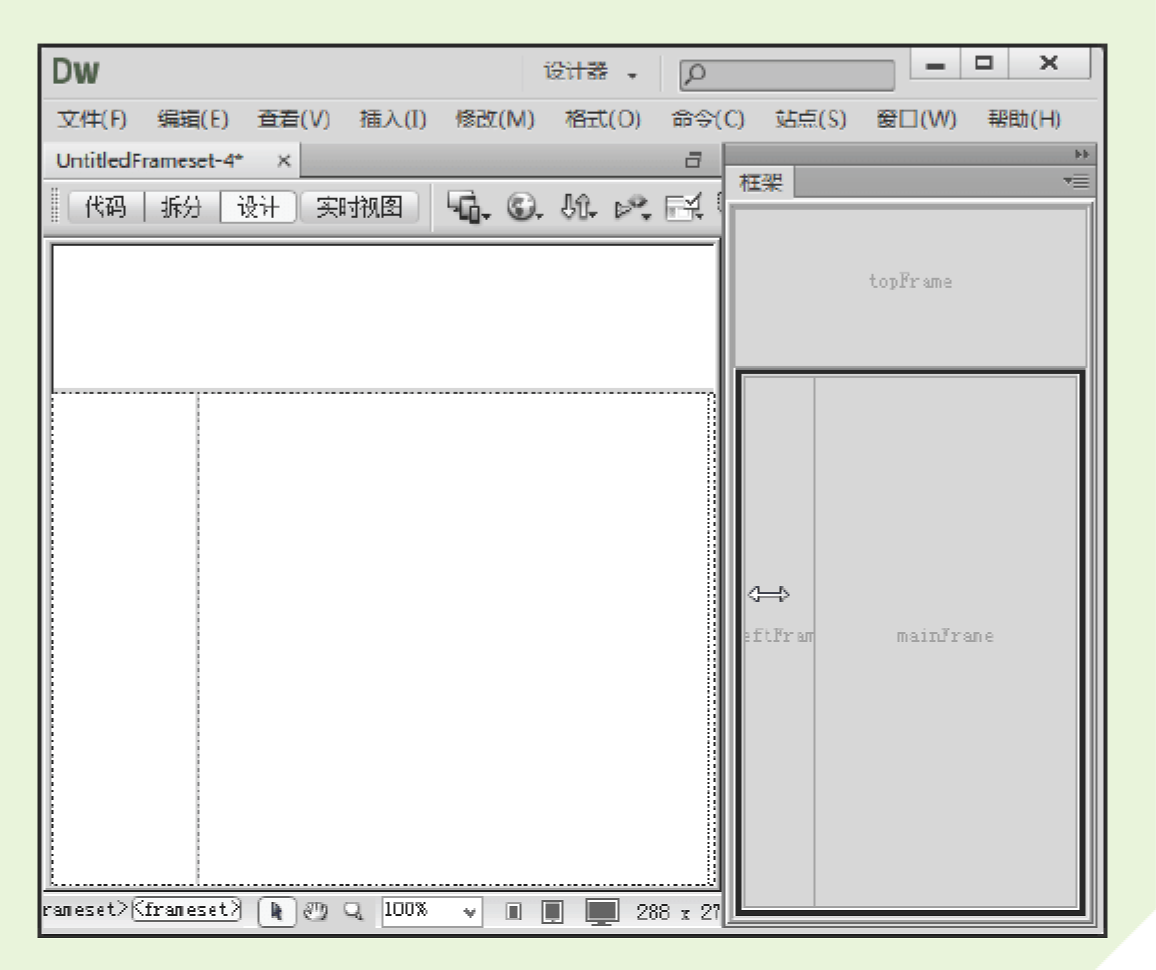
STEP 04： 保存其他框架文档

使用相同方法，在打开的对话框中设置框架的保存路径、名称。保存完成后，即可在路径文件夹中查看到保存后的各个框架网页。

问题小贴士

问：在创建的框集中如何删除不想要的框架及嵌套框架集呢？

答：若要删除框架，可将鼠标光标移到需要删除框架的边框线上，按住鼠标左键，将其拖至页面外释放鼠标左键即可；如果要删除嵌套框架集，其方法相同，只是需要将鼠标光标移到需要被删除的嵌套框架集上进行拖动操作。但需要注意的是，在删除框架或嵌套框架集后，原框架对应的网页文档仍然存在，如果不需要框架或框架集对应的网页文档，应在删除框架或框架集的同时，将网页文件夹中相应的网页文档删除，以减少空间的占用率。

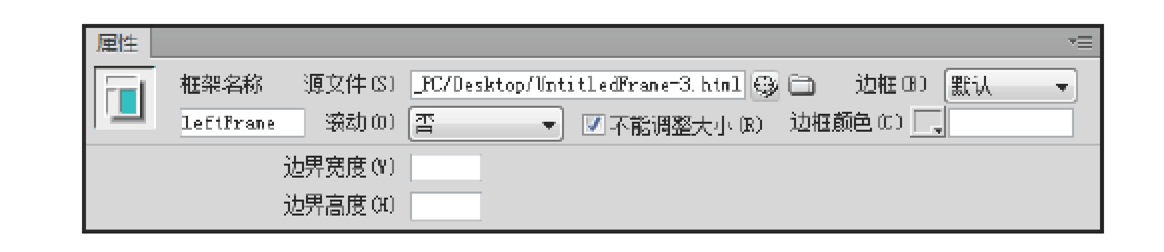


3.3.5 框架及框架集的属性设置

在网页编辑区中插入了框架或框架集后，则可在下方的“属性”面板中设置框架或框架集的属性，如设置名称、源文件、空白边距、滚动特性、大小特性以及边框特性等。当然选择不同的框架和框架集，其属性面板的选项也有所不同。下面将分别介绍框架集以及框架的属性设置操作。

1. 框架的属性设置

在框架集中，选择插入的框架，便可在编辑区下方查看到所选框架的“属性”面板，此时便可在该面板中对框架集进行相应的设置。下面将分别介绍各属性设置的参数含义。



- “框架名称”文本框：该文本框的主要作用不仅显示框架名称，还可在该文本框中重命名框架名称。
- “源文件”文本框：该文本框主要是用于指定所选框架所对应的网页文件的路径及名称，也可通过该文本框后的按钮和按钮，重新指定源文件的路径。其中，单击按钮后，只需要按住鼠标左键拖动至目标文件再释放鼠标左键即可，而单击按钮，则需要打开“选择 HTML 文件”对话框，在该对话框中设置路径、名称后，单击确定按钮即可。
- “滚动”下拉列表框：主要是用于框架出现滚动条的方式，在该下拉列表框中包括 4 个选项，分别是“是”、“否”、“自动”和“默认”选项。其中“是”表示始终显示滚动条；“否”则不显示滚动条；“自动”表示当框架中的内容超出了框架大小后出现滚动条，否则将不出现滚动条；“默认”则根据浏览器采用的方式进行自动调整。
- “边界宽度”和“边界高度”文本框：主要用于设置框架中的内容与框架边框的左、右、上和下间距。
- 不能调整大小(R) 复选框：选中该复选框，则表示不能在浏览器中通过拖动框架边框的方法改变其大小；若取消选中复选框，拖动框架边框则能改变其大小。

- “边框”下拉列表框：主要用于设置框架是否有边框。默认情况下，在浏览时，框架是不会显示边框的。
- “边框颜色”文本框：主要是在设置了框架边框后，为边框输入十六进制的颜色。若单击文本框前的按钮，则可在弹出的颜色面板中选择需要设置的颜色，同时也会以十六进制的形式显示在后面的文本框中。

2. 框架集的属性设置

设置了框架的属性后，也可选择整个框架集，对其属性进行设置，而且框架集的属性与框架的属性大部分是相同的，唯一不同的是在框架集的“属性”面板中的“值”文本框中设置行或列框架的大小，并且还可以在“选定范围”以图像的形式显示设置的是行还是列框架。



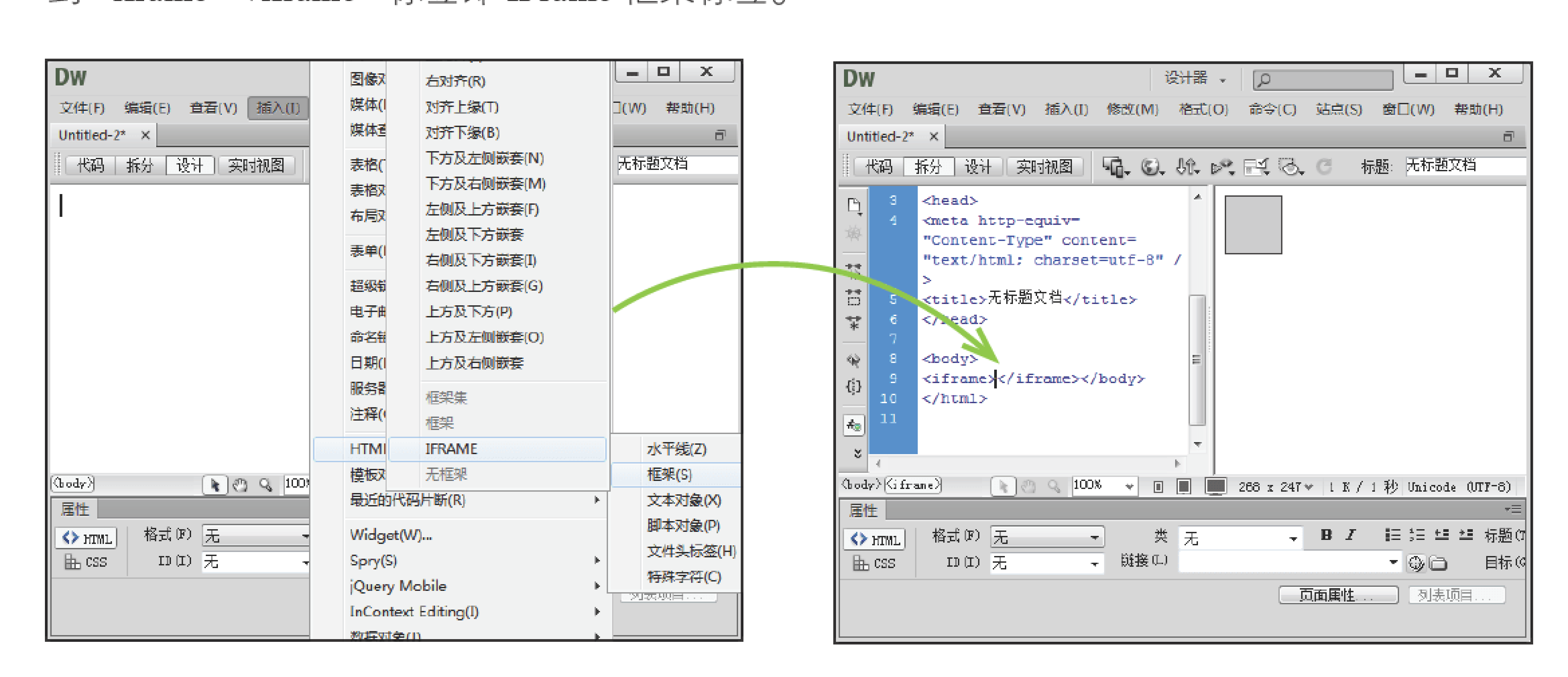


3.3.6 IFrame 框架的使用

IFrame框架被称为浮动框架，它比一般的框架更加容易控制整个网站的内容，但其操作却比一般框架的操作更加难，因为在Dreamweaver CS6中并没有为浮动框架设置一个可视化的界面进行操作，因此要使用浮动框架则需要在“代码”视图中进行操作。

1. 创建 IFrame 框架

在网页编辑区中创建 IFrame 框架其实很简单，可以直接选择【插入】/【HTML】/【框架】命令，在弹出的子菜单中选择“IFRAME”命令，自动切换到“拆分”视图中，即可查看到 <iframe></iframe> 标签即 IFrame 框架标签。



2. 链接 IFrame 框架页面

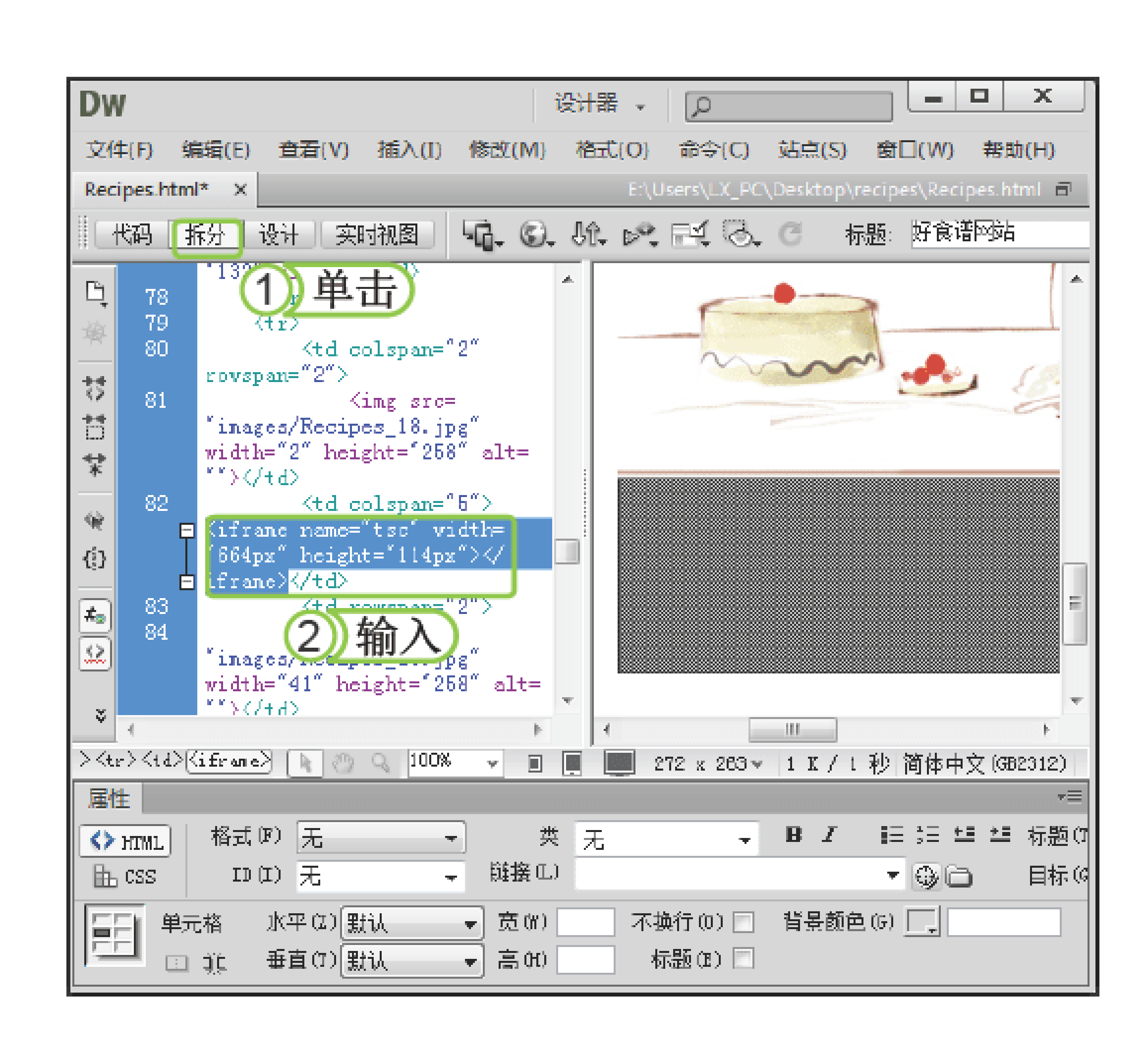
在网页编辑区中，对 IFrame 框架的页面链接与其他的普通链接基本相同，但需注意的是，在链接 IFrame 框架页面时，在“目标”文本框中输入的名称必须是 IFrame 框架的名称。

下面将在“recipes.html”网页中添加 IFrame 框架，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 3 章 \recipes\recipes.html
效果 \ 第 3 章 \recipes\recipes.html
实例演示 \ 第 3 章 \ 链接 IFrame 框架页面

STEP 01：建立浮动框架

1. 打开“recipes.html”网页，将插入点定位到网页的底部，单击拆分按钮，进入到“拆分”视图。
2. 在光标定位的地方输入标签 <iframe name="tsc" width="664px" height="114px"></iframe>，建立浮动框架。



提个醒

<iframe></iframe>标签中的“name”表示浮动框架的名称，作为链接的备用名；“width”表示框架的宽度；“height”表示框架的高度。

STEP 02：打开“选择文件”对话框

1. 在窗口左上角，单击设计按钮，切换到“设计”视图中。
2. 在网页编辑区中，选择“特色菜”图片。
3. 在“属性”面板中的“链接”文本框后单击“浏览文件夹”按钮，打开“选择文件”对话框。



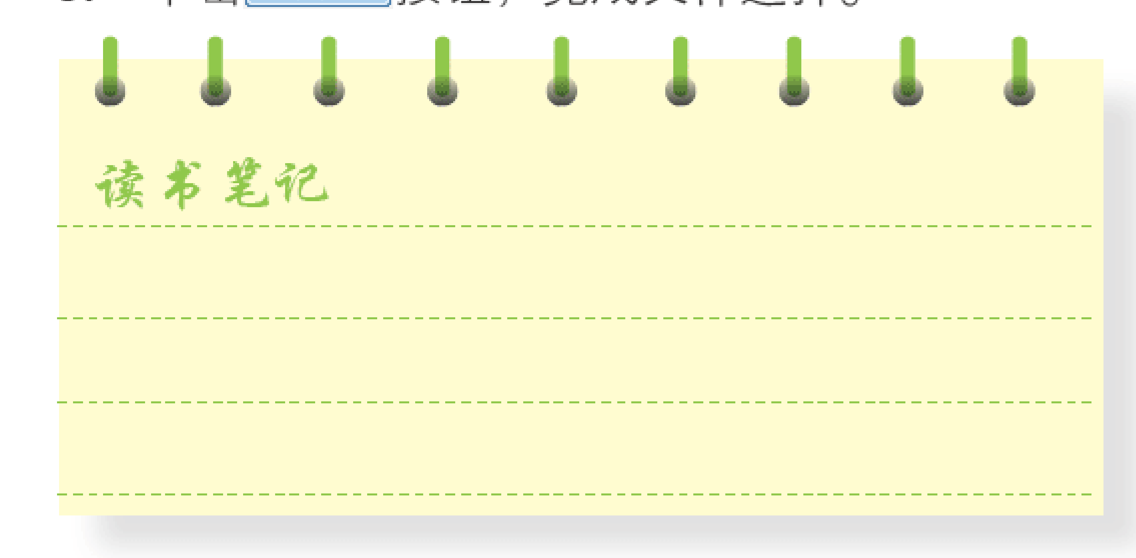
提个醒

如果在链接时，能记住需要链接文件的名称，则可直接在“链接”文本框中输入链接路径和文件名。



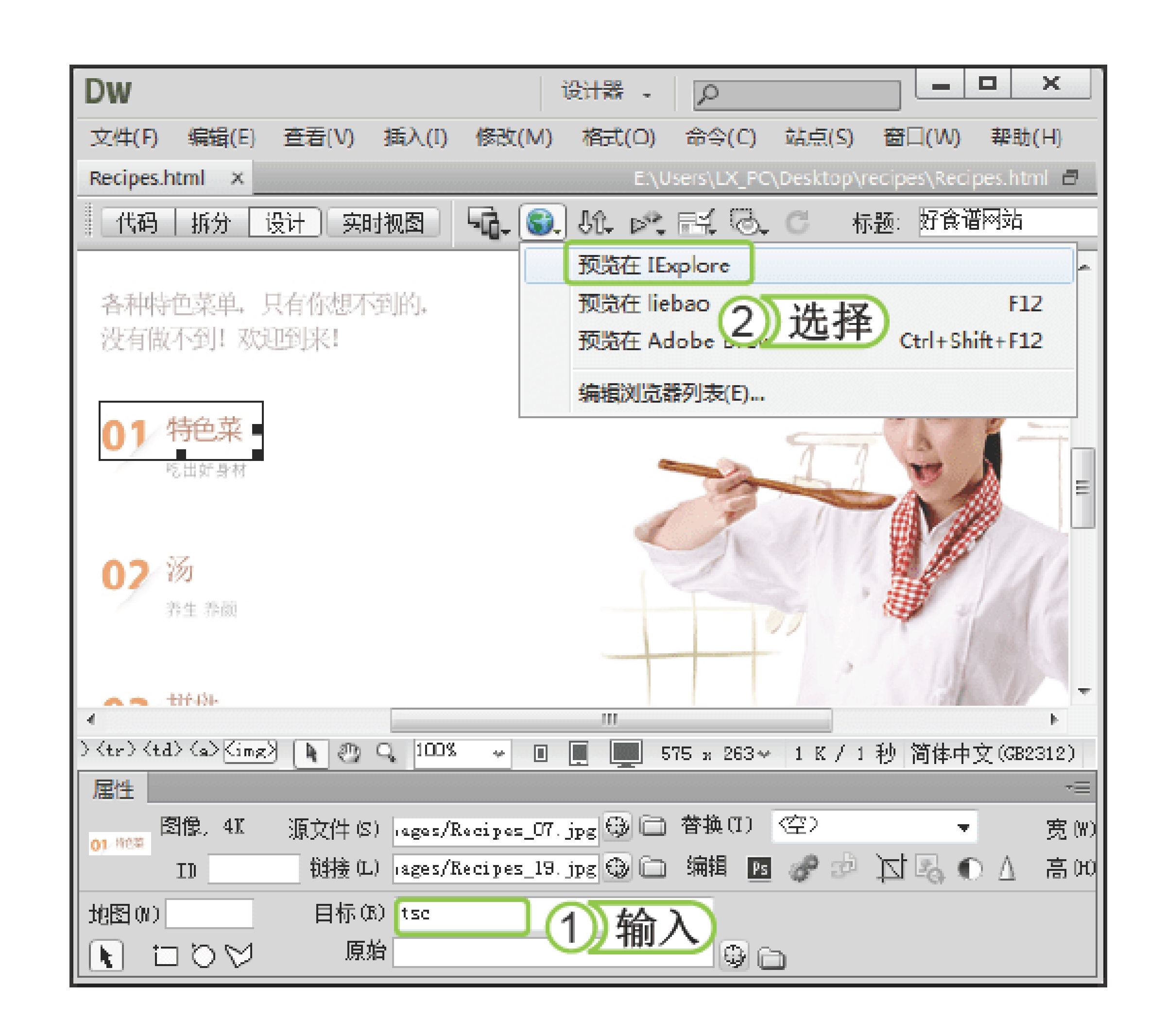
STEP 03：选择文件

1. 在打开对话框的“查找范围”下拉列表框中选择文件所在的路径。
2. 在下方的列表框中找到并选择需要链接的文件。
3. 单击确定按钮，完成文件选择。



STEP 04：链接浮动框架

1. 返回到网页编辑区中，在“属性”面板的“目标”文本框中输入浮动框架的 name 名称 “tsc” 。
2. 按 Ctrl+S 组合键，进行保存，单击按钮，在弹出的下拉列表中选择 “预览在 IExplore” 选项，打开 IE 浏览器。



提个醒 在 “目标” 文本框中输入的名称一定要与 <iframe></iframe> 标签中 “name” 属性的名称一样，否则在单击超级链接时，则不会在浮动面板中显示链接内容。

STEP 05：预览效果

在浏览器中，单击 “特色菜单” 超级链接，即可在浮动框架中浏览内容效果。





经验一箩筐——代码解释

在 “代码” 视图中可看到一串代码，其中 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"> 主要作用是告诉浏览器该网页是用何种元素声明，这里是用 HTML，浏览器将会寻找匹配的公共标识的 DTD 进行解析，如果没有找到，则会按照后面给定的路径进行寻找。而且网页代码分为头部标签 <head></head> 和内容标签 <body></body>。头部标签中还包括标题标签 <title></title>，但所有标签都放在 <html></html> 标签内。

上机 1 小时 制作网站后台管理页面

- 进一步掌握框架页面的创建。
- 进一步掌握 IFrame 框架的使用方法。
- 进一步熟悉框架页面的属性设置。

本次实例将新建一个空白HTML网页，在该网页中插入框架，根据网页制作的实际情况，对框架进行拆分，并制作各个框架网页，最后在内容框架中链接一个浮动框架。当单击超级链接时，显示出浮动框架的内容，其最终效果如下图所示。





光盘文件
素材\第3章\System\images
效果\第3章\System\index.html
实例演示\第3章\制作网站后台管理页面

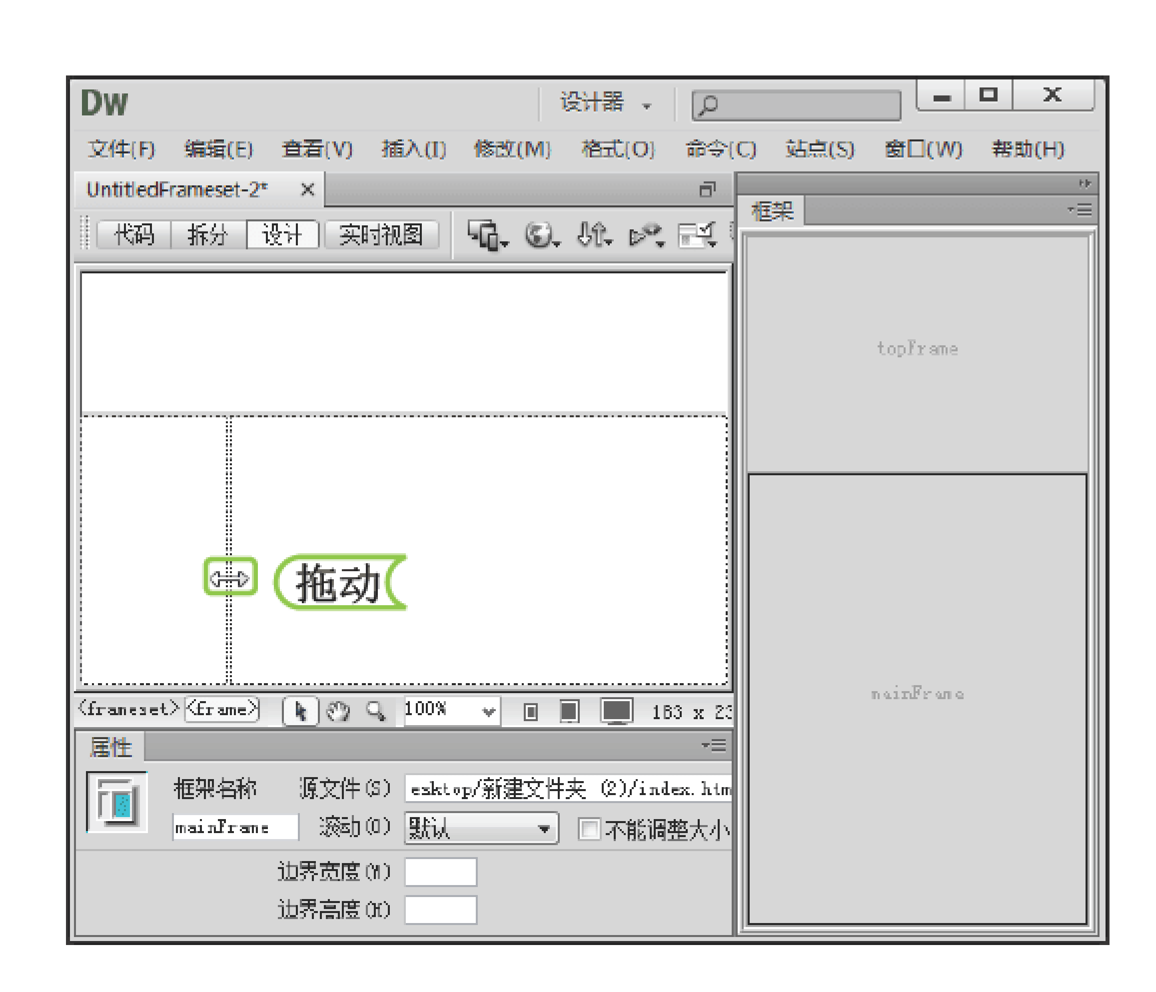
STEP 01：插入框架

1. 新建 HTML 空白网页，并将其保存为“index.html”。
2. 将插入点定位到空白位置，选择【插入】/【HTML】/【框架】命令，在弹出的子菜单中选择“对齐上缘”命令。
3. 在打开的对话框中保持默认设置后，单击 确定 按钮，完成框架的插入。



STEP 02：拆分框架

按 Shift+F2 组合键，打开“框架”面板，选择 mainFrame 框架。将鼠标光标移至框架左边框线上，按住鼠标左键拖动边框线至合适的大小，释放鼠标完成拆分框架操作。

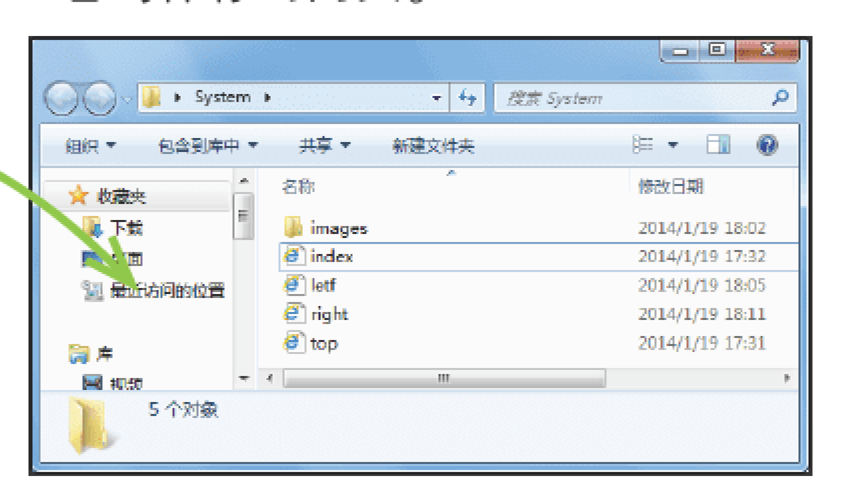


提个醒

框架集中的框架是以单独的页面形式存在的，所以对不同位置的框架进行拆分，其框架所在的框架名也有所不同。

STEP 03：保存框架及框架集

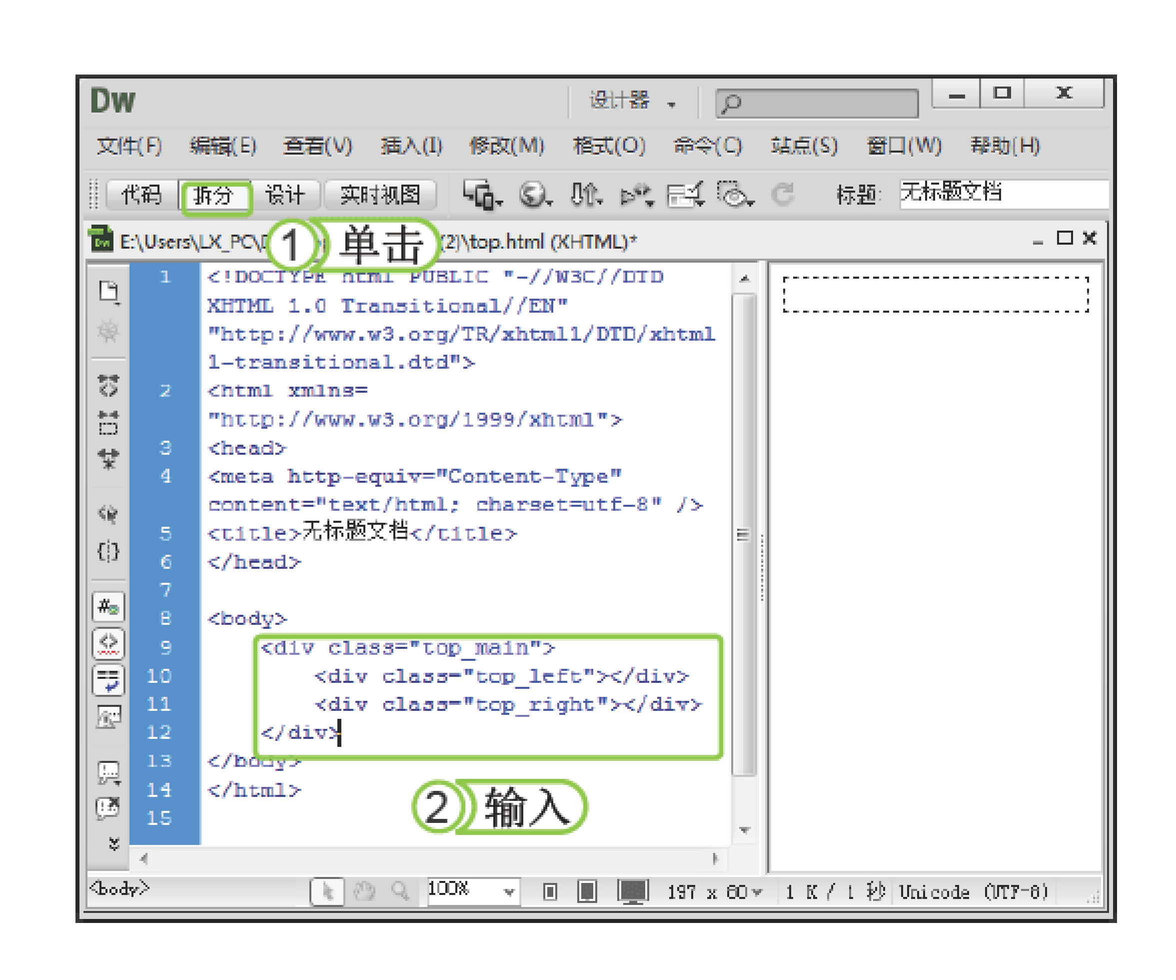
将插入点分别定位到各个框架内部，按 Ctrl+S 组合键，打开“另存为”对话框，将其分别保存为“top.html”、“left.html”和“right.html”。在文件夹中可查看到保存的网页。



读书笔记

STEP 04：插入 DIV 标签

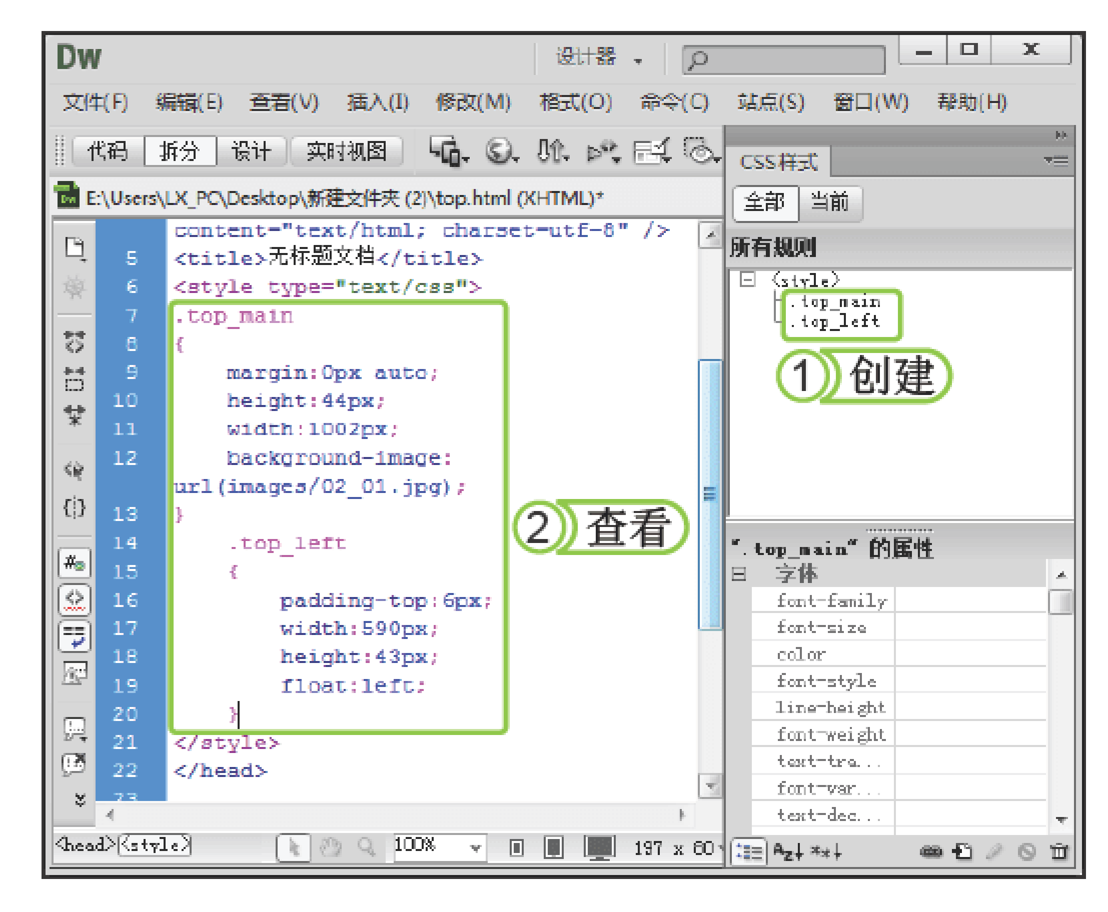
1. 将插入点定位到 top 页面，单击拆分按钮，切换到“拆分”视图中。
2. 在代码窗口中，在 <body></body> 标签内部输入代码以插入 DIV 标签。



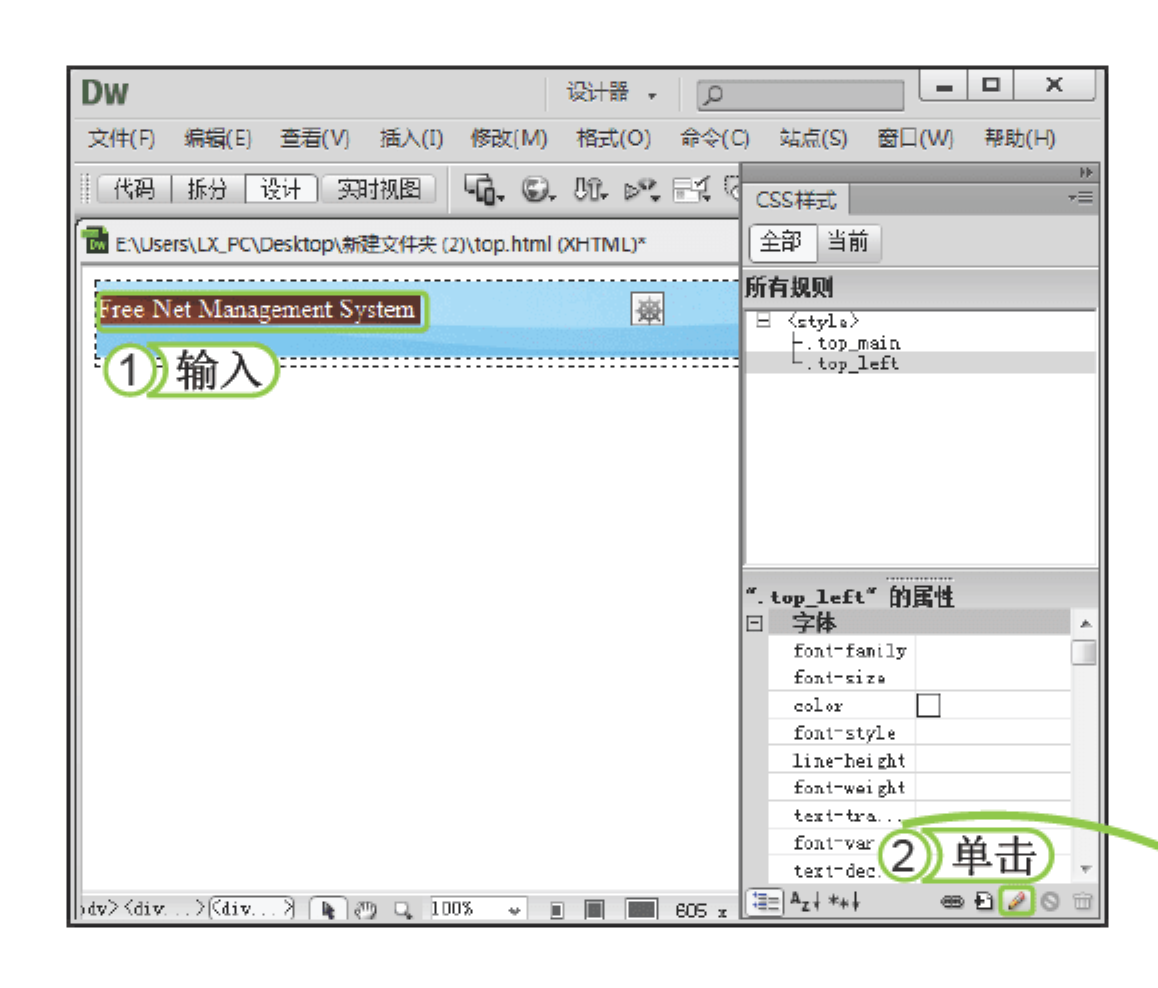
提个醒 如果不使用代码插入 DIV 标签，在“设计”视图中插入 DIV 标签后，同样会在“代码”视图中生成 DIV 标签的代码。直接使用代码会提高网页制作的速度。

STEP 05：制作 CSS 样式表

1. 分别为创建的 DIV 标签创建 CSS 样式“top_main”和“top_left”。
2. 分别设置“top_main”和“top_left”的 CSS 属性并在代码窗口中进行查看。

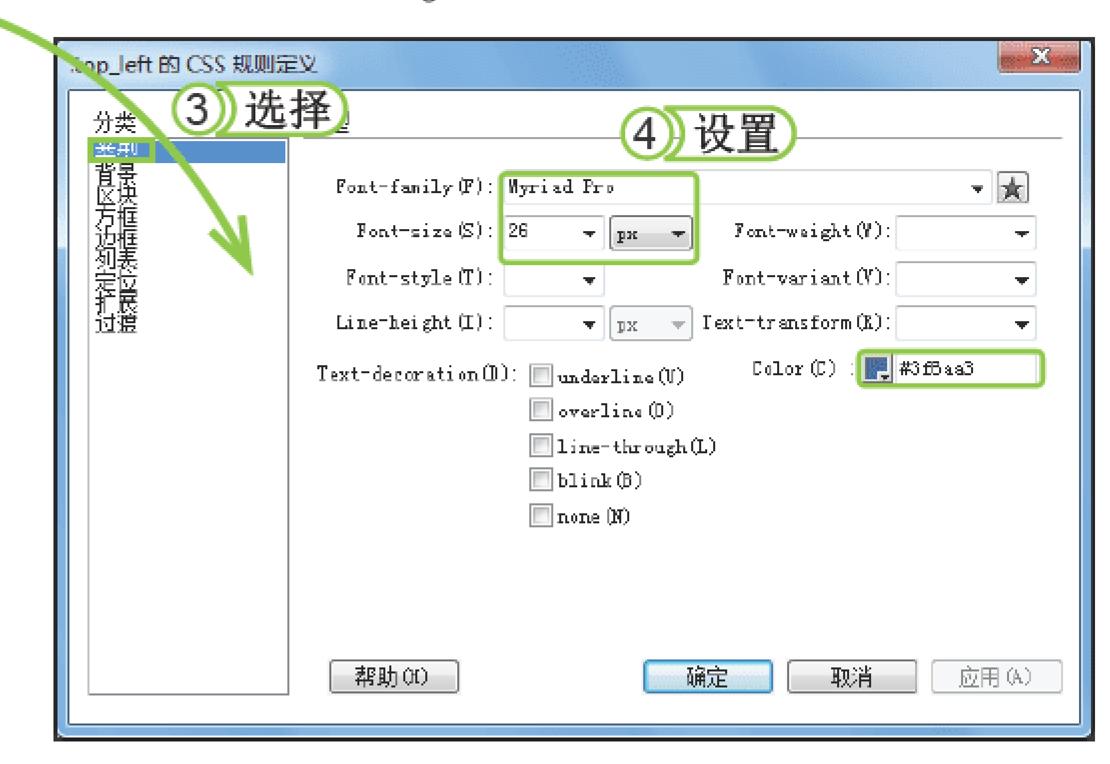


提个醒 用户在使用对话框的形式为插入的 DIV 标签创建 CSS 样式后，也可以在“代码”视图中查看其代码，并且熟悉代码的用户，也可直接在“代码”视图中进行快速的编辑。



STEP 06：修改 CSS 样式表

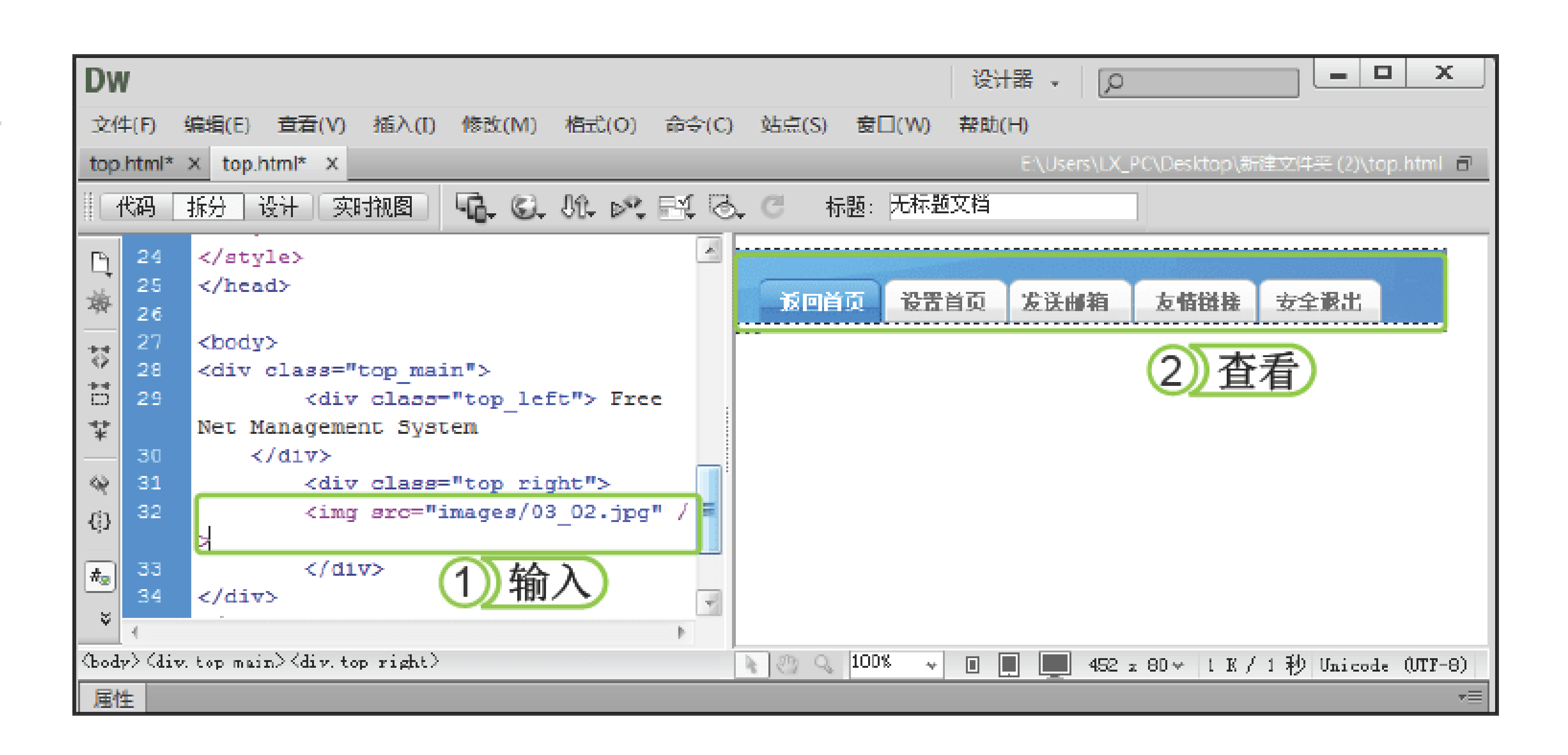
1. 将插入点定位到 top_left 标签中，输入文本“Free Net Management System”。
2. 选择“top_left”CSS 样式，在 CSS 样式面板右下角单击按钮。
3. 在打开对话框的“分类”列表框中选择“类型”选项。
4. 在右侧窗格中分别将 Font_family、Font_size 和 Color 设置为“Myriad Pro”、“26”和“#3f6aa3”。



提个醒 在设置 Font_family 属性时，如果在下拉列表框中没有需要的字体，可选择“编辑字体列表”选项，在打开的对话框中添加需要的字体，则会出现在“Font_family”属性列表框中。

STEP 07：链接图片

1. 将插入点定位到“top_right”标签中。在“拆分”视图的代码窗口中输入。
2. 在“拆分”视图中的设计窗口中查看其效果。完成 top 框架的制作。

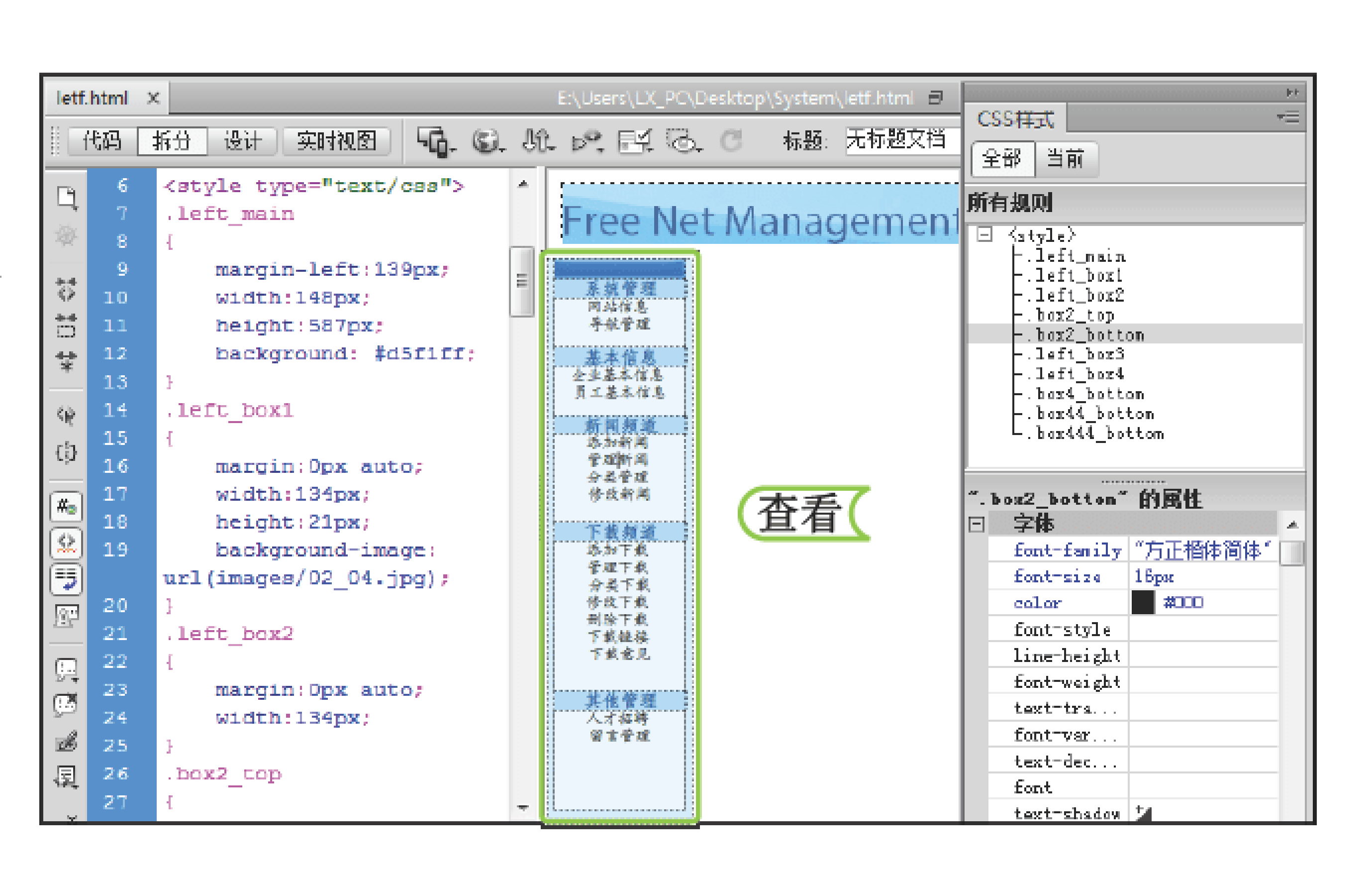


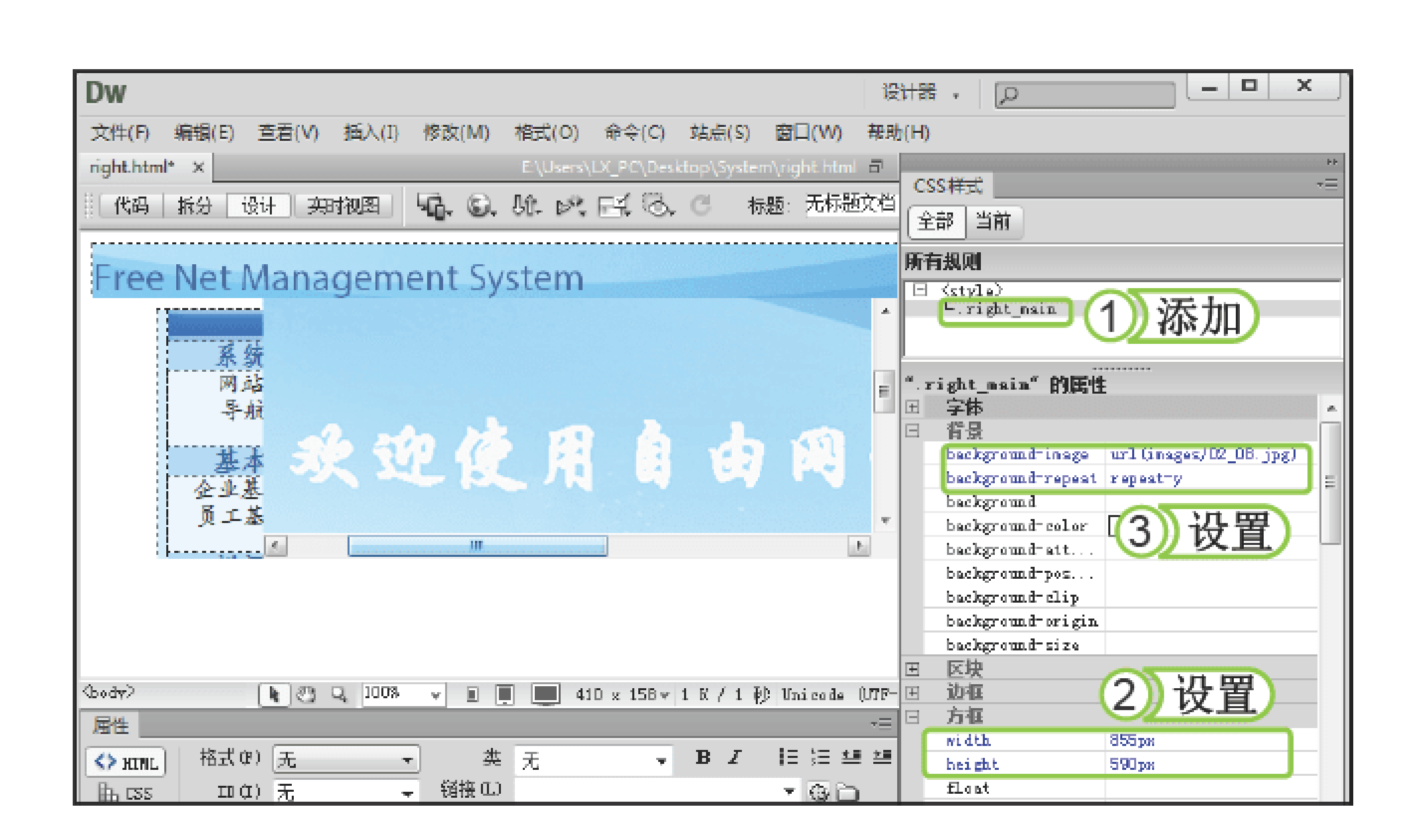
提个醒 上面输入的表示在 DIV 标签中插入图片，与使用菜单命令插入图片是相同的效果。其中“img”表示图片标签，而“src”则表示链接图片的路径。

STEP 08：制作 left 框架

将插入点定位到 left 框架中，使用制作 top 框架的方法，在 left 框架中插入 DIV 标签，为 DIV 标签插入 CSS 样式。

提个醒 在进行 left 框架中，也可以结合 DIV+CSS 进行快速布局，完成 left 框架。





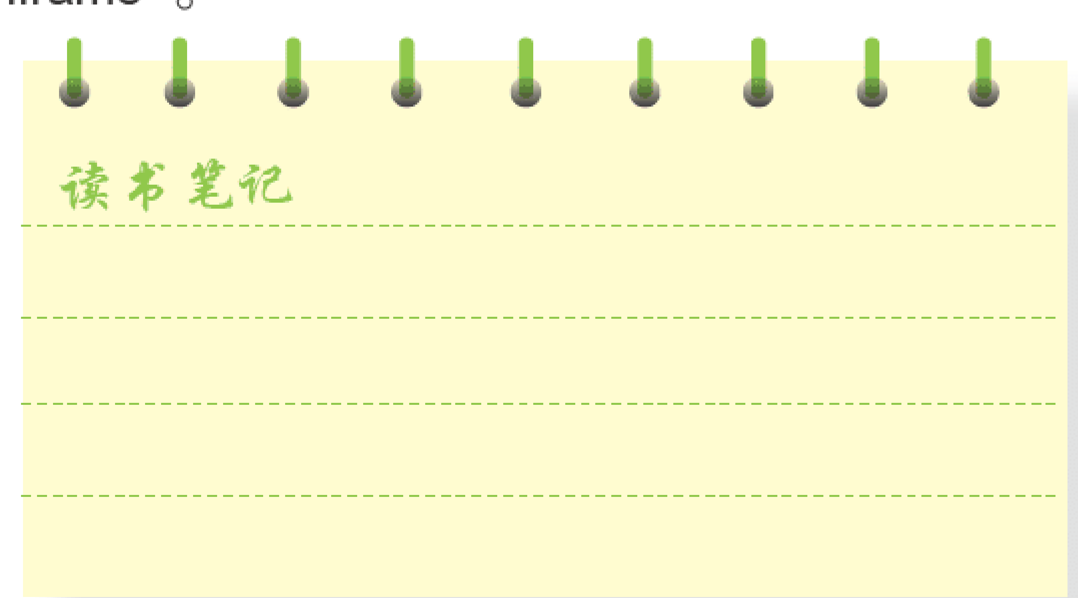
STEP 09：制作 right 框架

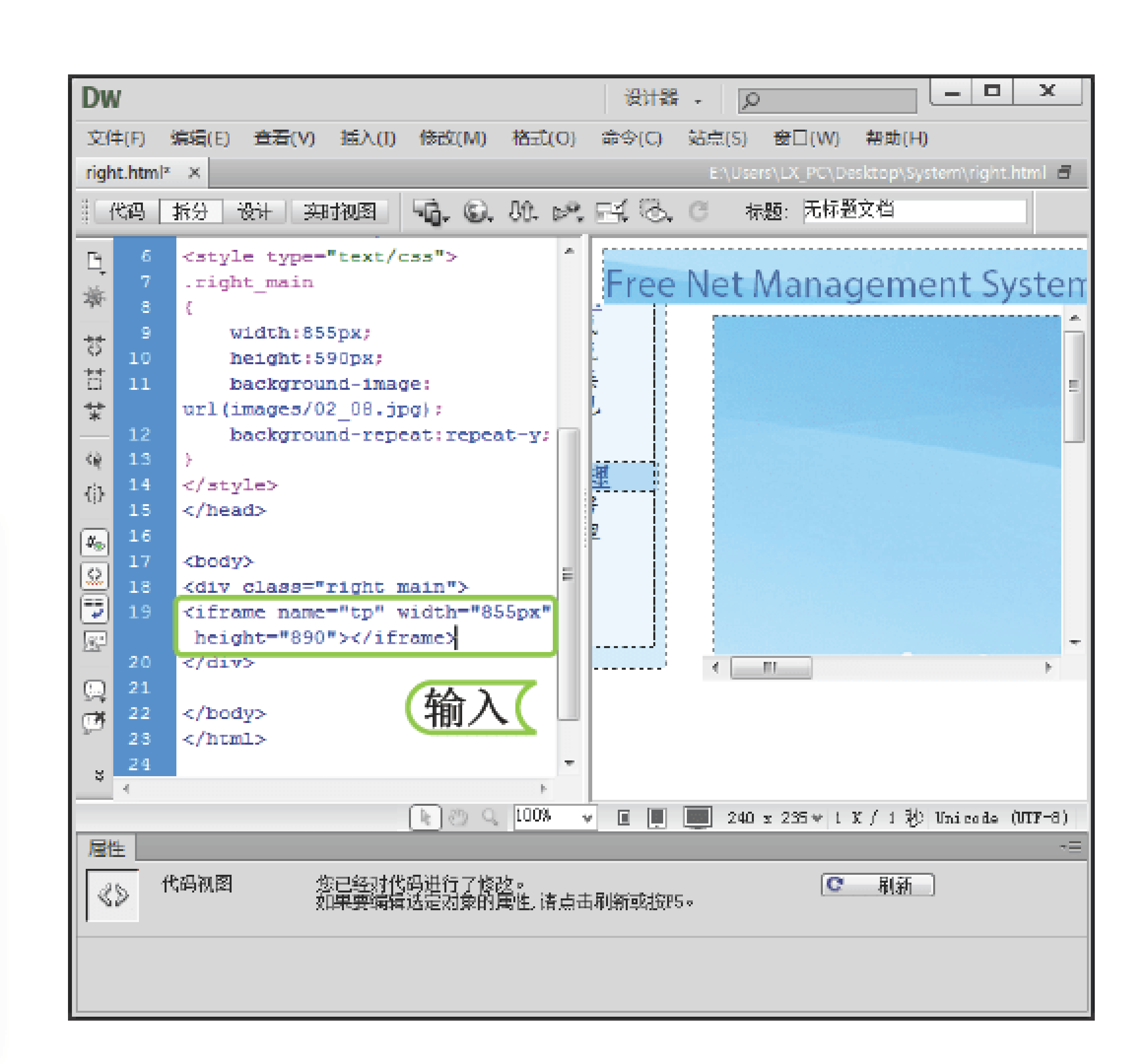
1. 将插入点定位到 right 框架中，插入一个 DIV 标签，并为标签添加 CSS 样式“right_main”。
2. 在“CSS 样式”面板中将“方框”选项下的“width”和“height”属性分别设置为“855px”和“590px”。
3. 在“背景”选项中分别将“background-image”和“background-repeat”设置为“url(images/02_08.jpg)”和“repeat-y”。

提个醒 在设置属性时，其中“background-repeat”属性是表示将插入的背景图片不进行纵向平铺。因为在编辑网页时插入的图片不能与容器的大小相同，否则会将图片进行水平或垂直方向平铺，以填满整个容器。

STEP 10： 添加浮动框架

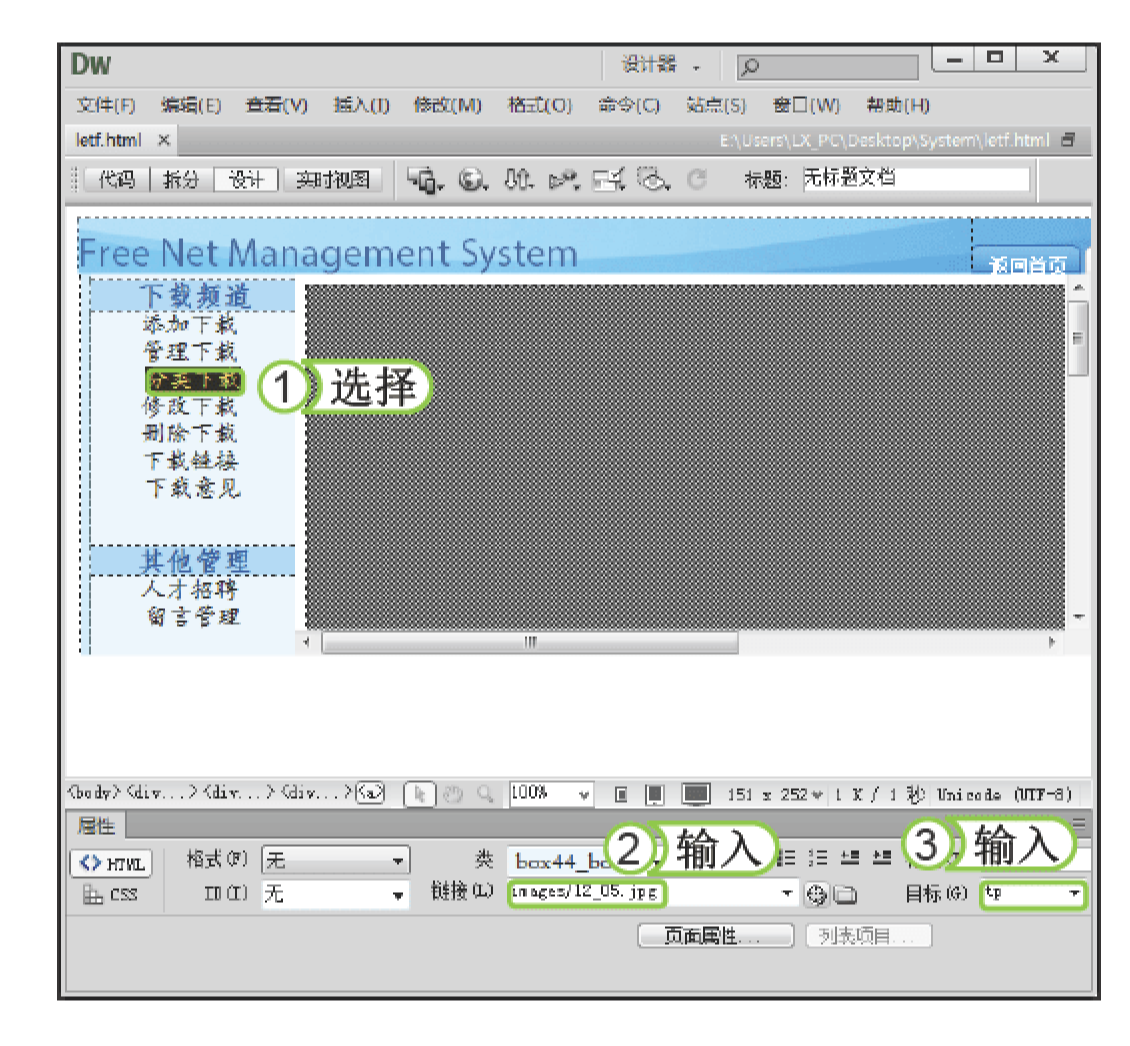
在“拆分”视图的“代码”窗口中，在 <div class="right_main"></div> 中输入代码 <iframe name="tp" width="855px" height="890"></iframe>。





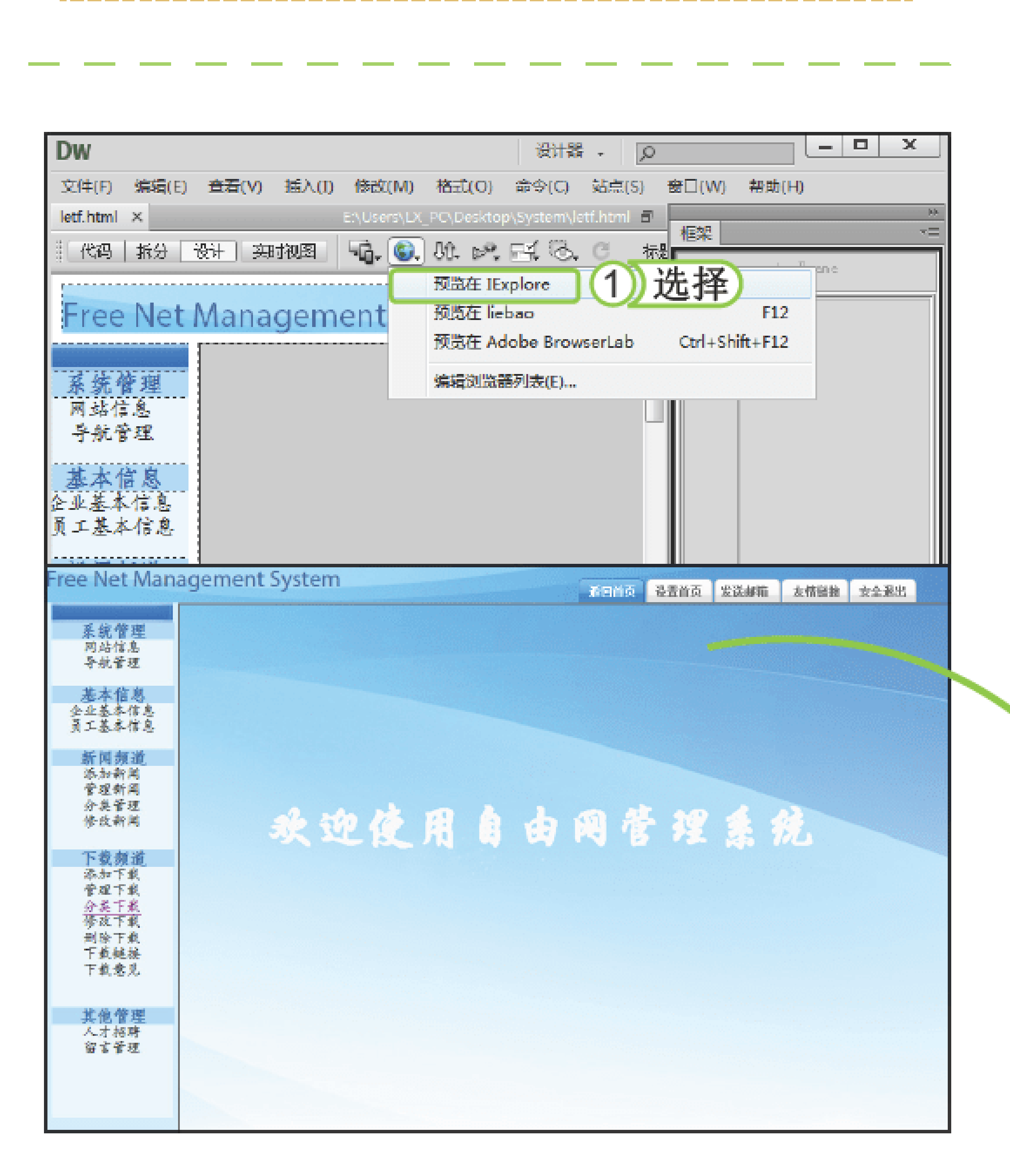
STEP 11： 添加链接

1. 在 left 框架中选择“分类下载”文本。
2. 在“属性”面板中的“链接”文本框中输入“images/12_05.jpg”。
3. 在“目标”文本框中输入“tp”。完成整个例子的制作。



提个醒

如果在<iframe></iframe>标签中使用“src”属性，如<iframe name="tp" width="855px" height="890" src="images/12_05.jpg"></iframe>，则可以直接在浮动框架中显示 src 属性所链接的内容。



STEP 12： 查看效果

1. 在编辑网页中单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“预览在 IExplore”选项，便可在浏览器中进行预览。
2. 单击“分类下载”超级链接，则可显示查看浮动框架的内容。



3.4 练习 1 小时

本章主要对网页的表格、DIV+CSS 以及框架布局进行了详细的介绍，不仅让读者对表格、DIV+CSS 以及框架有了初步的认识，相信读者根据本章所讲解的知识可以制作出一些更精美的网页。下面就以练习制作摄影首页和制作个性网页为例，让读者更加熟练地掌握各种网页布局的操作方法。

1. 制作摄影首页

本例将根据提供的图片素材，制作网页“photography.html”进行练习，首先在新建的 HTML 网页中插入“上方及下方”的框架，分别将插入点定位到各框架中进行保存，并使用“全部保存”命令将其保存为“photography”，再分别对各框架进行制作，其中制作上方的框架时使用 DIV+CSS 进行布局，制作中间部分可以使用 DIV+CSS 和表格进行布局，在表格中插入各种图片，其最终效果如下图所示。



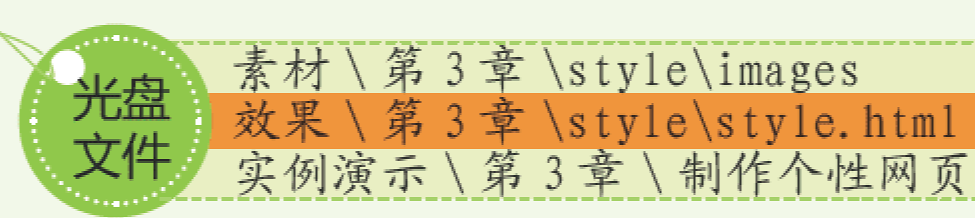
光盘文件

素材 \ 第 3 章 \photography\images
效果 \ 第 3 章 \photography\photography.html
实例演示 \ 第 3 章 \ 制作摄影首页

2. 制作个性网页

本例将对制作网页“style.html”，新建一个空白 HTML，将其保存为“style.html”，首先在网页中将其背景色设置为黑色，再使用 DIV+CSS 进行布局设计，将整个页面布局分为上、中、下，并在各部分中嵌套其他 DIV 标签，最后使用 CSS 样式对其设置，其最终效果如下图所示。




光盘文件

素材 \ 第 3 章 \style\images
效果 \ 第 3 章 \style\style.html
实例演示 \ 第 3 章 \ 制作个性网页

读书笔记





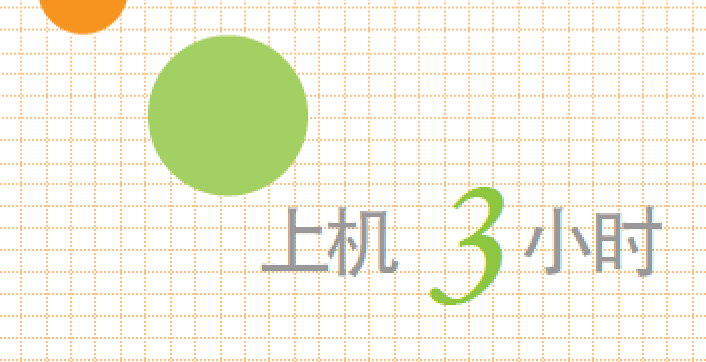

第4章

表单与动态网页的制作

学习 2 小时

- 表单和行为的使用
- 制作动态网页

除了制作一些静态的网页外，用户也可以根据需要制作一些交互性的表单网页，如问卷调查、注册与登录、留言板等，也可在 Dreamweaver CS6 中连接数据库，自动从数据库中获取数据，或将网页中的数据存储到数据库，实现网页的动态操作。本章将对表单与行为、动态网页的制作方法进行讲解。



上机 3 小时

4.1 表单和行为的使用

在交互网站中表单是创建整个站点的基础，也是服务器获取用户信息的一种手段；而行为则是 Dreamweaver CS6 中预置的一些动态功能，如提示窗口、小广告等。通过表单和行为都可以进行交互式网页的制作，从而提高网页浏览量和点击率，达到产品推广的效果。下面将分别对表单和行为的使用方法进行介绍。

学习 1 小时

- 了解什么是表单。
- 了解什么是行为。
- 掌握表单的使用方法。
- 掌握行为在网页中的应用。

4.1.1 认识表单

表单是客户端与程序设计的纽带。在交互式网站中通过表单，服务器可以收集用户的姓名、年龄等信息，虽然表单本身不能把信息传回服务器，但它可通过其他动态语言，如 ASP、PHP 和 JSP 等将表单信息处理后传回到服务器，如右图所示为京东商城的一个注册页面。



经验一箩筐——表单的深度认识

在同一个网页中，可以同时存在多个表单，并且还可以在表单中添加多个对象，而表单大小则会因为添加的对象自动进行调整。但需注意的是，如果在表单中添加表单或同一网页中有多个表单时，其表单的名称不能相同，否则会导致在引用表单时发生冲突。

4.1.2 表单的使用

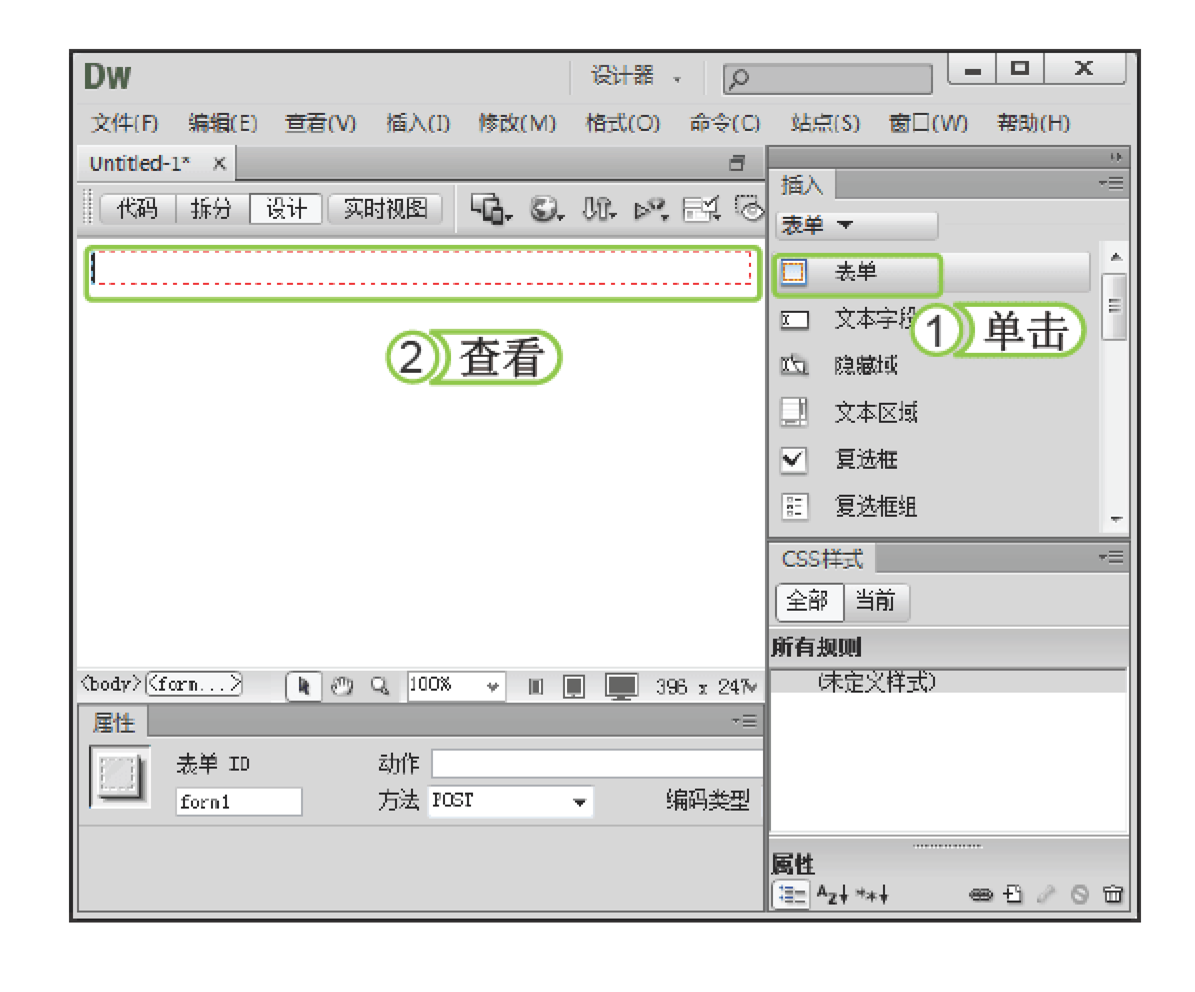
表单是用户向服务器提交信息的一种手段，如用户要在网站中进行下载或购买商品等操作时，都会要求先登录，如果没有登录账号，需要用户进行注册。不管是登录界面，还是注册页面，大部分都是使用表单进行制作的，并且表单也是由多个表单对象组成，如文本字段、单选按钮、图像域和按钮等。下面将对插入表单、表单中各种对象的添加及表单中对象属性设置方法进行介绍。

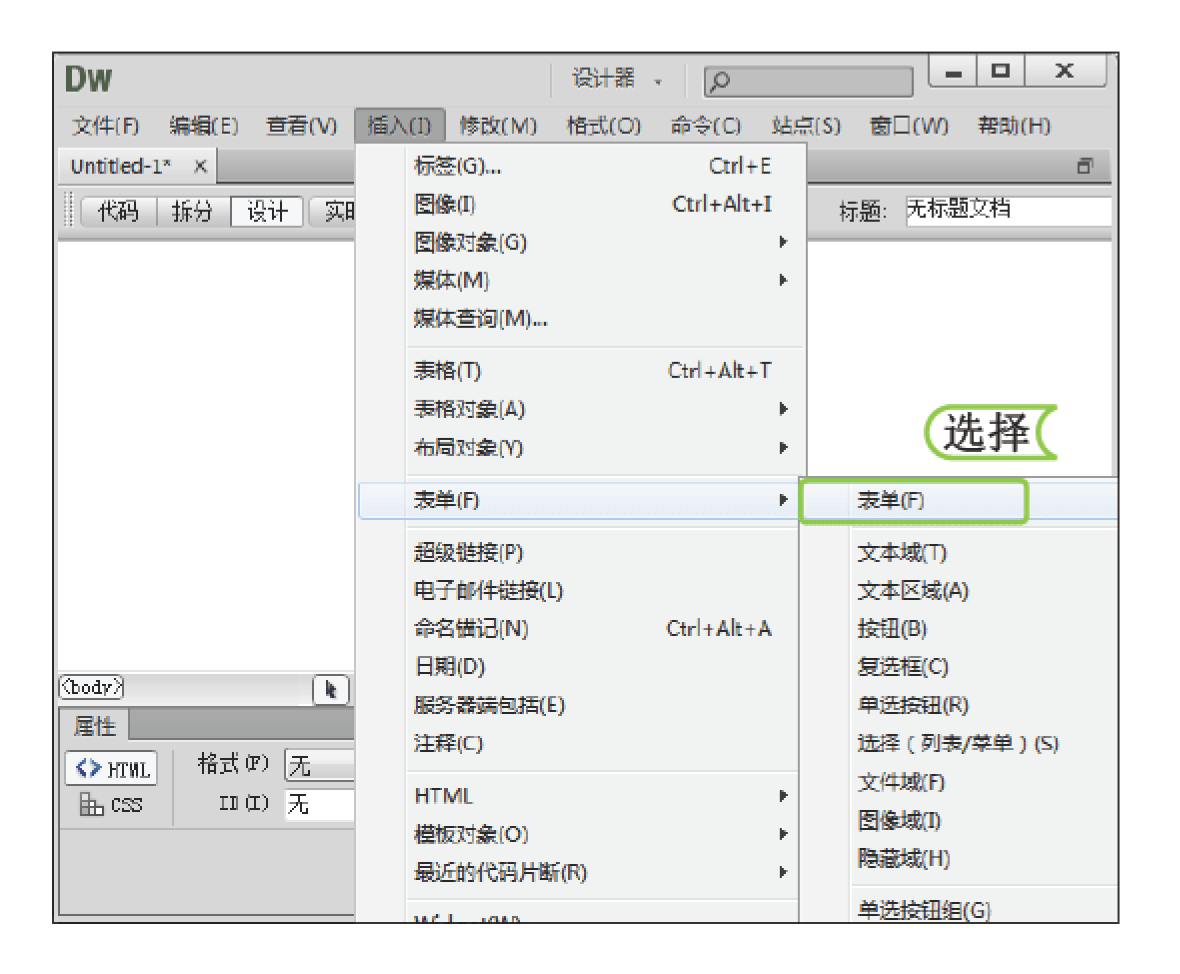
1. 插入表单

表单是表单对象的“容器”，同时它还包含动态处理页面信息及如何传送表单数据等特性。制作表单页面之前首先要创建表单，然后再将表单对象添加到表单内部，否则所制作的表单页面将不能正常运行。在 Dreamweaver CS6 中，创建表单的方法十分简单，可以通过“插入”面板或菜单命令进行创建，下面将分别进行介绍。

🔑 通过"插入"面板插入：将插入点定位到需要插入表单的位置，在"插入"面板中单击下方的下拉按钮▼，在弹出的下拉列表中选择"表单"选项，即可切换到表单列表中，单击"表单"按钮▢，即可在网页编辑区中创建以红色虚线方框表示的空白表单。

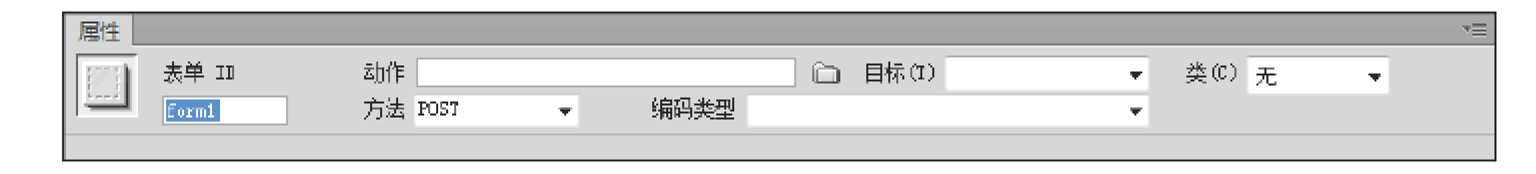
🔑 通过"菜单"命令插入：将插入点定位到需要插入表单的位置，选择【插入】/【表单】/【表单】命令，即可在网页编辑区中创建以红色虚线方框表示的空白表单。





2. 表单属性的设置

在网页编辑区中插入表单后，还可以对整个表单的属性进行设置，如表单的名称、动作、方法、目标以及编辑类型等，让表单做到真正的交互，从而让客户端的信息提交到服务器。设置表单的属性可通过"属性"面板进行设置（其实插入网页编辑区的所有对象，都会出现相应的"属性"面板，用户可通过该面板设置相应对象的属性）。



下面将分别介绍各属性的作用。

🔑 "表单 ID"文本框：其主要作用是为表单命名，以便对表单进行引用，如在一些脚本语言中，表单名若为 userid，在引用时，则会使用代码 userid.username="textname" 来表示表单对象的名称。

🔑 "动作"文本框：其主要用于指定处理表单的动态页面或脚本的路径，其文本框的内容可以是动态网页（tsfo.asp）、URL 地址、HTTP 地址以及 Mailto 地址等。

🔑 "方法"下拉列表框：其主要作用是设置表单信息提交到服务器的方式，该方式主要包括 Post 和 Get，默认情况是 Post。其中 Post 是指将所有信息封装在 HTTP 请求中，是一种可以传递大量数据的信息并且比较安全的方式（在传递信息时不会在浏览器的地址栏中显示信息或路径）；而 Get 则是直接将数据追加到请求到该页的 URL 地栏中，其数据信息量有限，并且不安全（在传递信息时，可以直接在浏览器的地址栏中查看到传递信息）。

🔑 "目标"下拉列表框：其主要作用是设置转到目标页面的方法，如 _blank 表示在当前窗口中打开目标页面；_new 表示以新窗口的方式打开目标页面；_parent 表示在父窗口中打开目标页面；_self 表示以自身的窗口打开目标页面（在没有使用框架的情况下与 _blank

的效果相同）；_top 表示以顶端窗口显示目标页面（在框架网页中）。

- “编码类型”下拉列表框：其主要是指提交数据时所使用到的编辑类型，其默认设置为“application/x-www-form-urlencoded”，一般情况下是与 Post 协同使用。如果要创建文件上传表单，则应选择“multipart/form-data”类型。
- “类”下拉列表框：其主要作用是选择表单所在的 CSS 样式，可以通过自定义样式对表单进行美化。

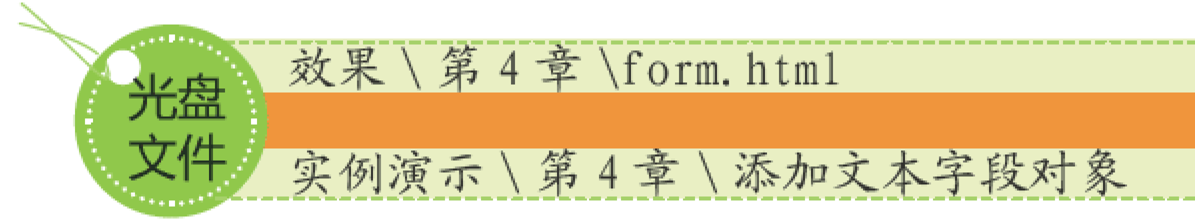
3. 添加并设置表单对象的属性

在表单中，单独的表单是不能实现具体的功能的，只有在表单中添加对象后才能实现相应的功能，因此在表单中添加对象是必不可少的操作，并且表单中添加了不同类型的表单对象后，则可以允许用户进行输入、选择等操作，下面分别进行介绍。

（1）添加文本字段对象

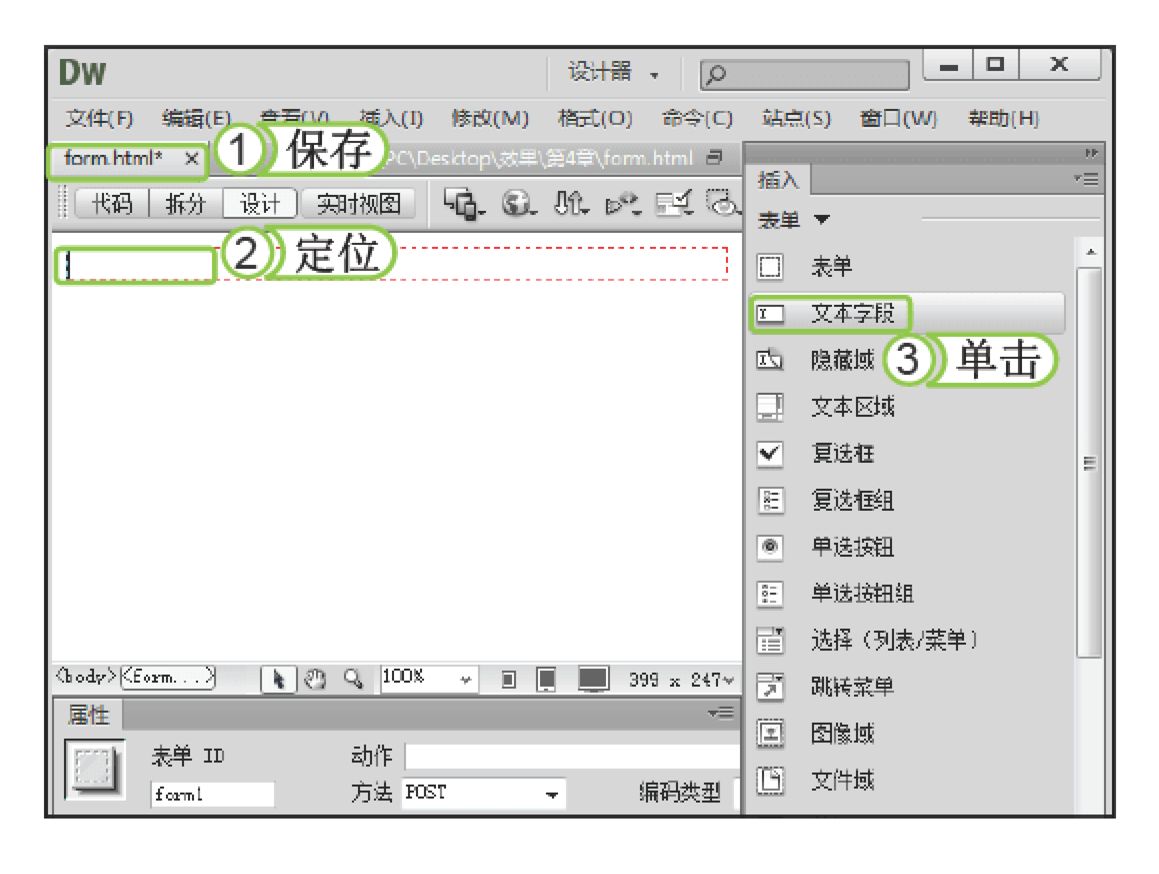
文本字段可以输入单行、密码和多行 3 种类型的文本内容。添加文本字段的方法很简单，将鼠标光标定位到需要添加文本字段的位置，再在“插入”面板中的“表单”选项下单击“文本字段”按钮，打开“输入标签辅助功能属性”对话框进行添加设置即可。

下面将在创建的 HTML 空白网页中添加表单，在表单中添加文本字段对象，并对该对象中进行相应属性设置，其具体操作如下：



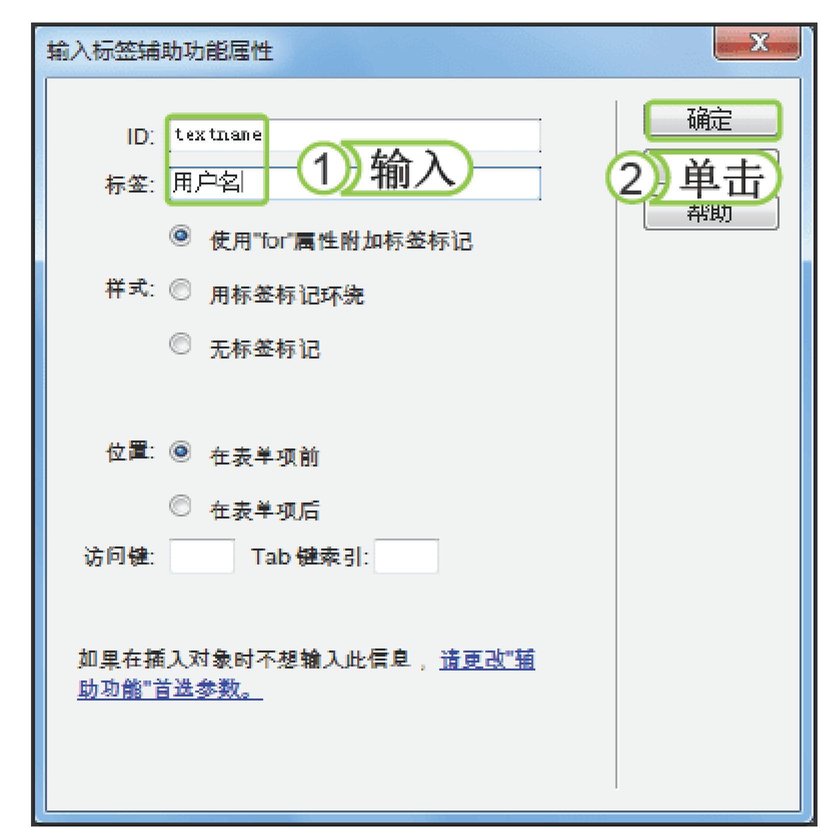
STEP 01：准备添加文本字段对象

1. 创建 HTML 空白网页，并保存为“form.html”页面。
2. 在 HTML 网页中插入表单，将插入点定位到表单中，按 Ctrl+F2 组合键，打开“插入”面板。
3. 在“插入”面板中选择“表单”选项卡，在该选项卡下的列表框中单击“文本字段”按钮。



STEP 02：设置文本字段对象

1. 打开“输入标签辅助功能属性”对话框，在“ID”文本框中输入“textname”，在“标签”文本框中输入在界面中显示的文本“用户名”。
2. 其他保持默认设置，单击 确定 按钮，完成文本字段的插入操作。

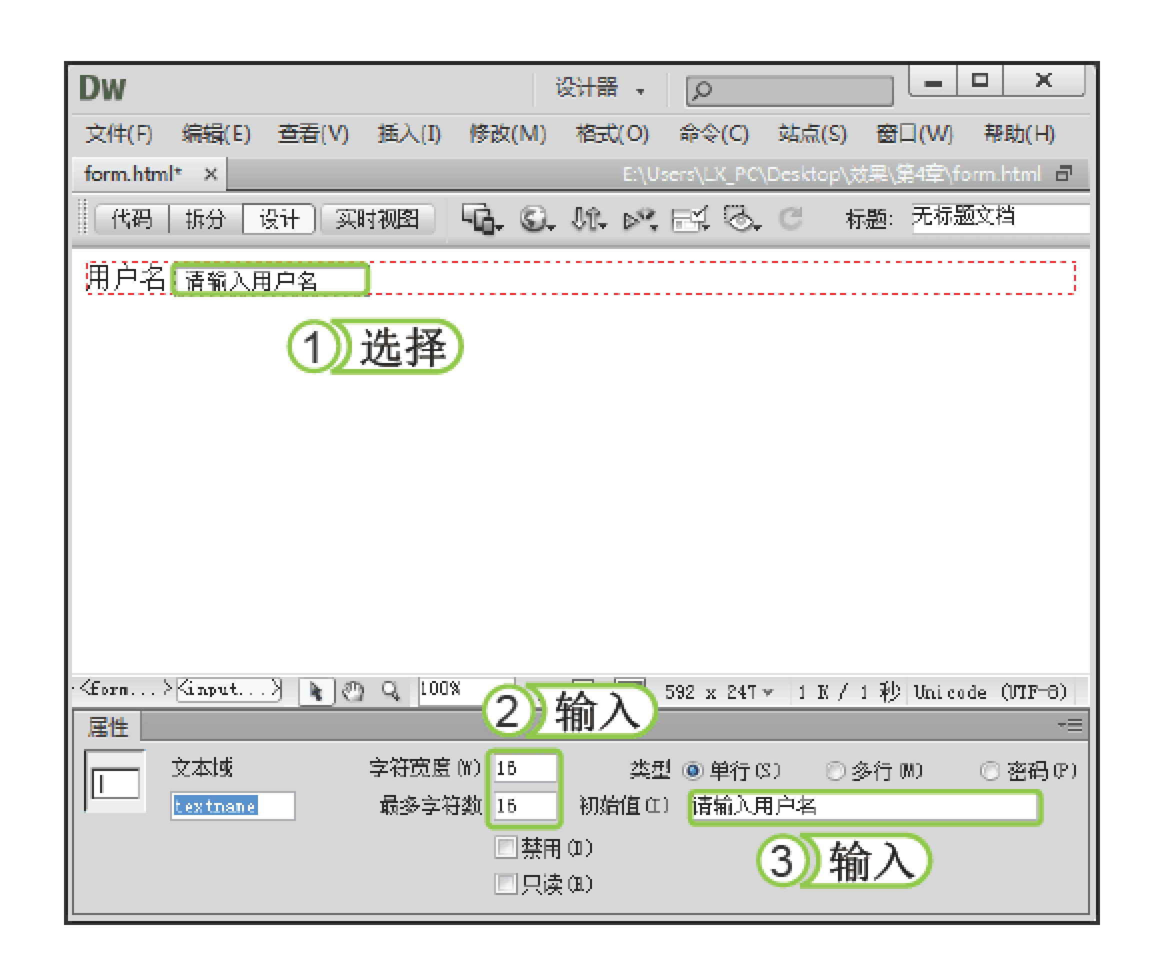


> **提个醒**
> 默认情况下插入的文本字段对象的标签在文本框前，可通过在“位置”栏中选中 在表单项后 和 在表单项前 单选按钮进行设置。

STEP 03：设置文本字段属性

1. 选择插入的文本字段对象。
2. 在“属性”面板中将“字符宽度”和“最多字符数”都设置为“16”。
3. 在“初始值”文本框中输入“请输入用户名”，其他保持默认设置。

> **提个醒** 插入的文本字段默认是单行，但如果在“属性”面板中选中◎多行(M)单选按钮，则表示可在该文本字段中输入多行文本，且变为列表框；如果选中◎密码(P)单选按钮，则在文本字段中输入的文本以黑点的形式显示。



STEP 04：添加其他文本字段

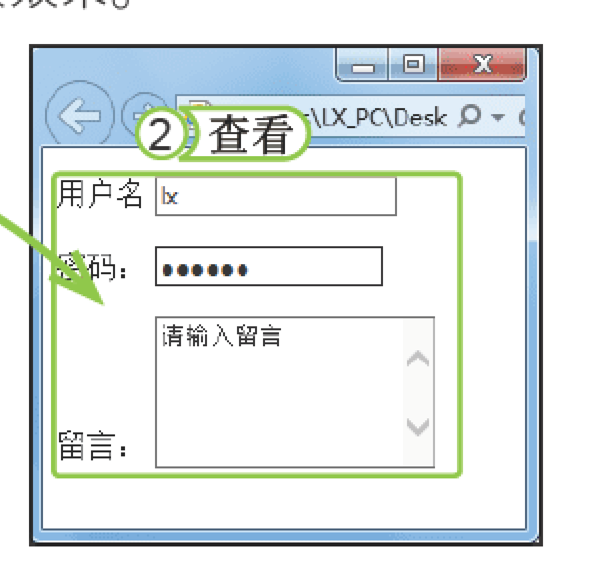
1. 使用添加文本字段对象的方法，再添加两个文本字段。
2. 在“属性”面板中分别选中◎密码(P)单选按钮和◎多行(M)单选按钮。
3. 在“属性”面板中的“初始值”列表框中输入文本“请输入留言”。

> **提个醒** 在文本字段文本框变为列表框后，则会在“属性”面板中出现☑禁用(D)复选框和☑只读(R)复选框，分别表示该列表框不可用和只读不可修改。



STEP 05：查看效果

1. 按Ctrl+S组合键进行保存，单击“在浏览器中进行预览/调试”按钮，在弹出的下拉列表中选择“预览在IExplore”选项。
2. 在打开的浏览器文本框中输入文本和密码后查看其效果。



（2）添加复选框

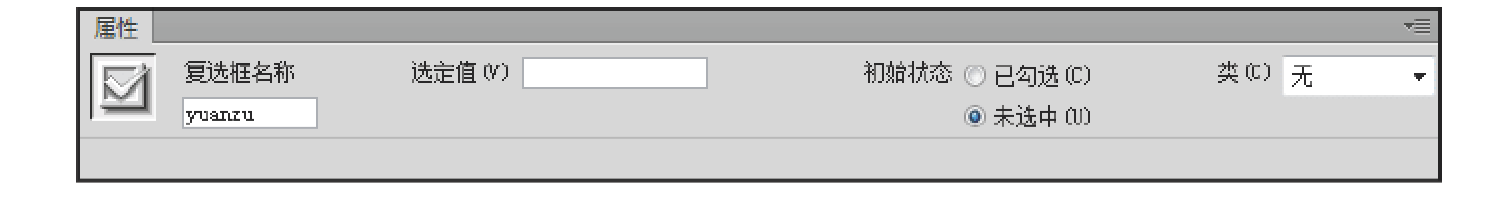
在表单中，复选框的作用是允许同时选中一个或多个，它主要用于并列关系的选项。在表单中添加复选框的方法与添加文本字段的方法基本相同，都可以通过菜单或“插入”面板进行添加，下面将介绍其添加的方法。

通过菜单命令添加：将插入点定位到需添加复选框的位置，选择【插入】/【表单】/【复选框】命令，即可打开“插入标签辅助功能属性”对话框，其设置与添加文本字段对象一样，在对话框中设置完成后，单击 确定 按钮即可。



通过“插入”面板添加：按 Ctrl+F2 组合键打开“插入”面板，在“表单”选项卡下，单击“复选框”按钮☑，打开“插入标签辅助功能属性”对话框，在对话框中进行设置后，单击 确定 按钮，即可添加复选框。

在表单中添加复选框后，使用鼠标将其选中，便可在“属性”面板中进行属性设置，复选框的属性很简单，主要就是设置复选框的初始状态，包括◉未选中(U)单选按钮和◉已勾选(C)单选按钮。如果选中◉未选中(U)单选按钮，则表示复选框成为未选中状态；如果选中◉已勾选(C)单选按钮，则表示复选框成为选中状态。

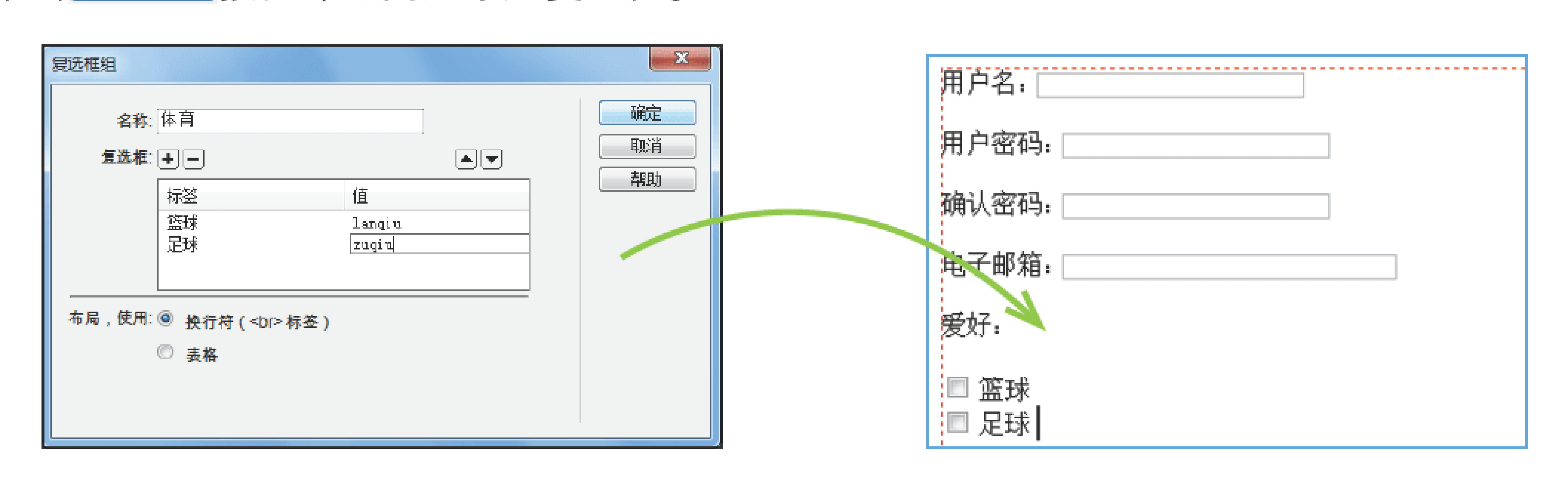


经验一箩筐——“选定值”的作用

在复选框的“属性”面板中，“选定值”文本框主要用于对复选框的标签文本进行说明，因为提交到服务器的实际值是在“选定值”文本框中进行设置的。

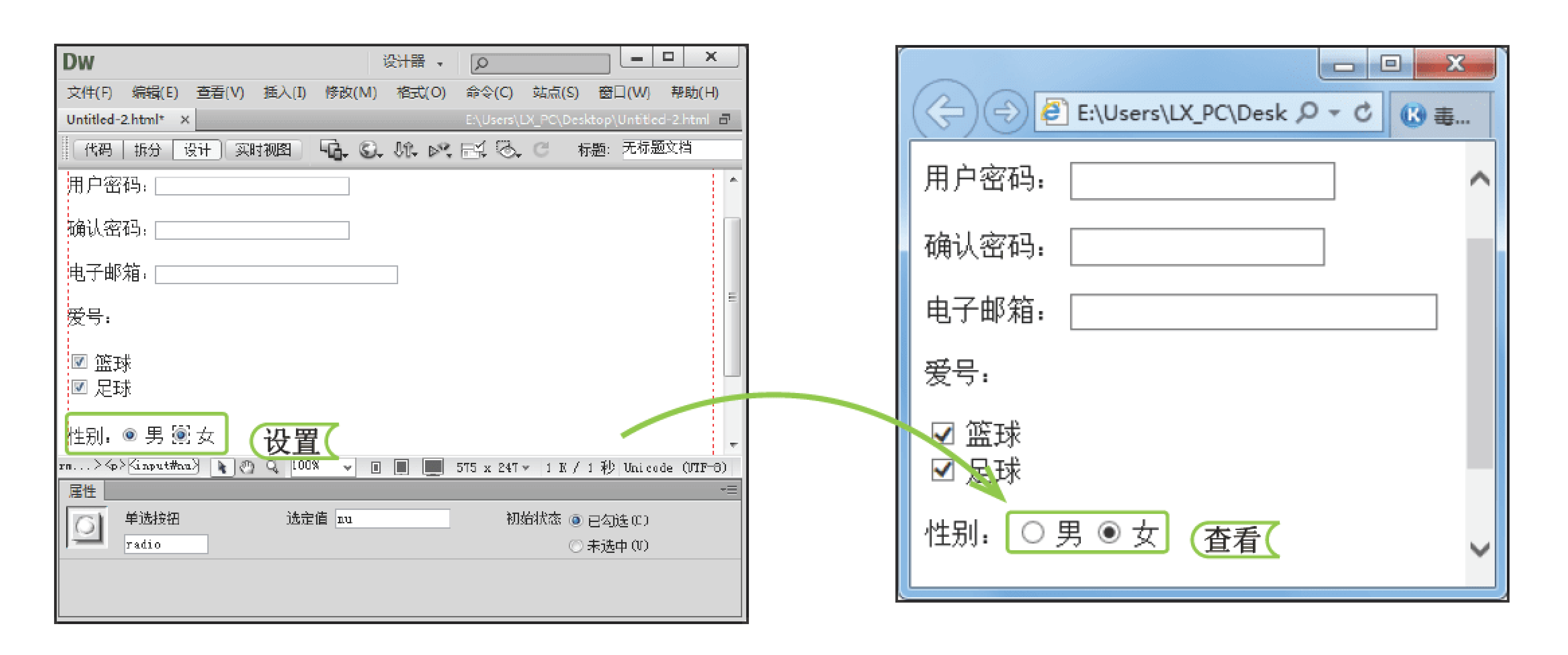
（3）添加复选框组

在表单中还可以添加复选框组，其方法与添加复选框的方法相同，唯一不同的是，需要在打开的“复选框组”对话框中进行设置。如在“名称”文本框中输入复选框组的名称，在“复选框”列表框中修改标签名和值（默认情况下只有两个复选框，如果需要更多的复选框，可在“复选框”后单击⊞按钮进行添加，对不需要的复选框，单击⊟按钮将其删除），设置完成后，单击 确定 按钮即可批量添加复选框。



（4）添加单选按钮

在表单中，单选按钮表示只能选择其中的某一项，可用于性别、学历和城市等具有唯一性选项的选择。其添加方法与其他对象的添加相同，并且设置的单选按钮的属性和作用基本都相同，唯一不同的是，“属性”面板的“单选按钮”文本框中的名称是相同的，而“选定值”文本框中的值则不同，这是由于单选按钮存在排斥性。



（5）添加单选按钮组

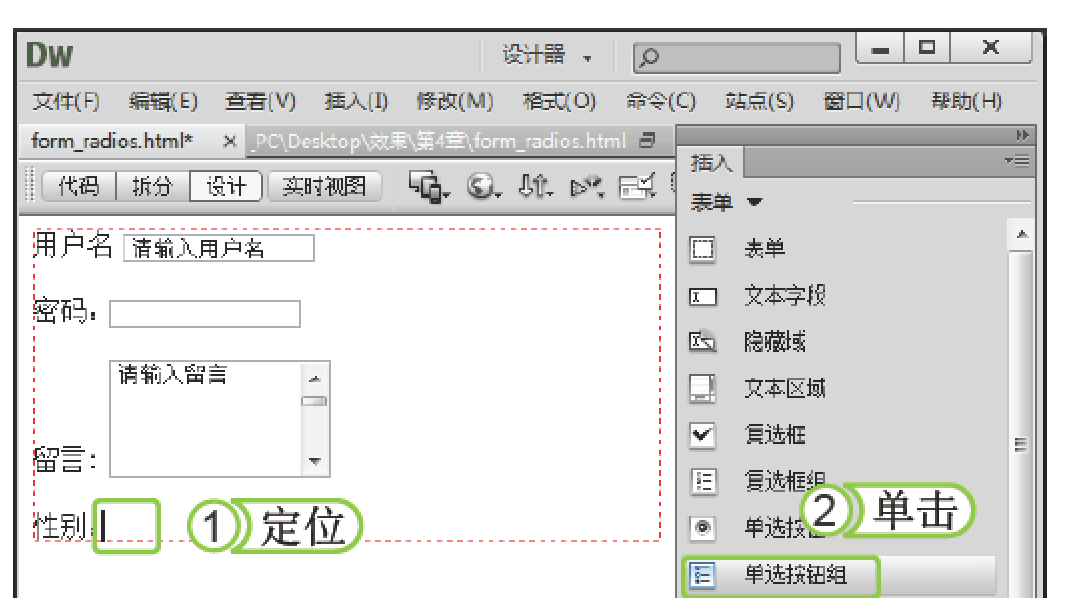
在表单中单选按钮组中通常包括多个单选按钮，如果表单中需要的单选按钮较多时，逐个添加不仅麻烦，还比较费时。Dreamweaver CS6 中提供的单选按钮组功能，可以一次性完成所有单选按钮的添加。

下面将在“form_radios.html”网页中添加单选按钮组，并对其属性进行设置，其具体操作如下：



STEP 01： 添加单选按钮组

1. 打开“form_radios.html”网页，将鼠标光标定位到要添加单选按钮组的位置。
2. 在“插入”面板的“表单”选项卡下的列表框中单击“单选按钮组”按钮。



STEP 02： 设置单选按钮组

1. 在打开对话框的“名称”文本框中输入单选按钮名称“rg_sex”。
2. 在“标签”列输入标签文本。在“值”列的文本框中输入对应的选定值。
3. 单击 确定 按钮完成单选按钮组的添加。

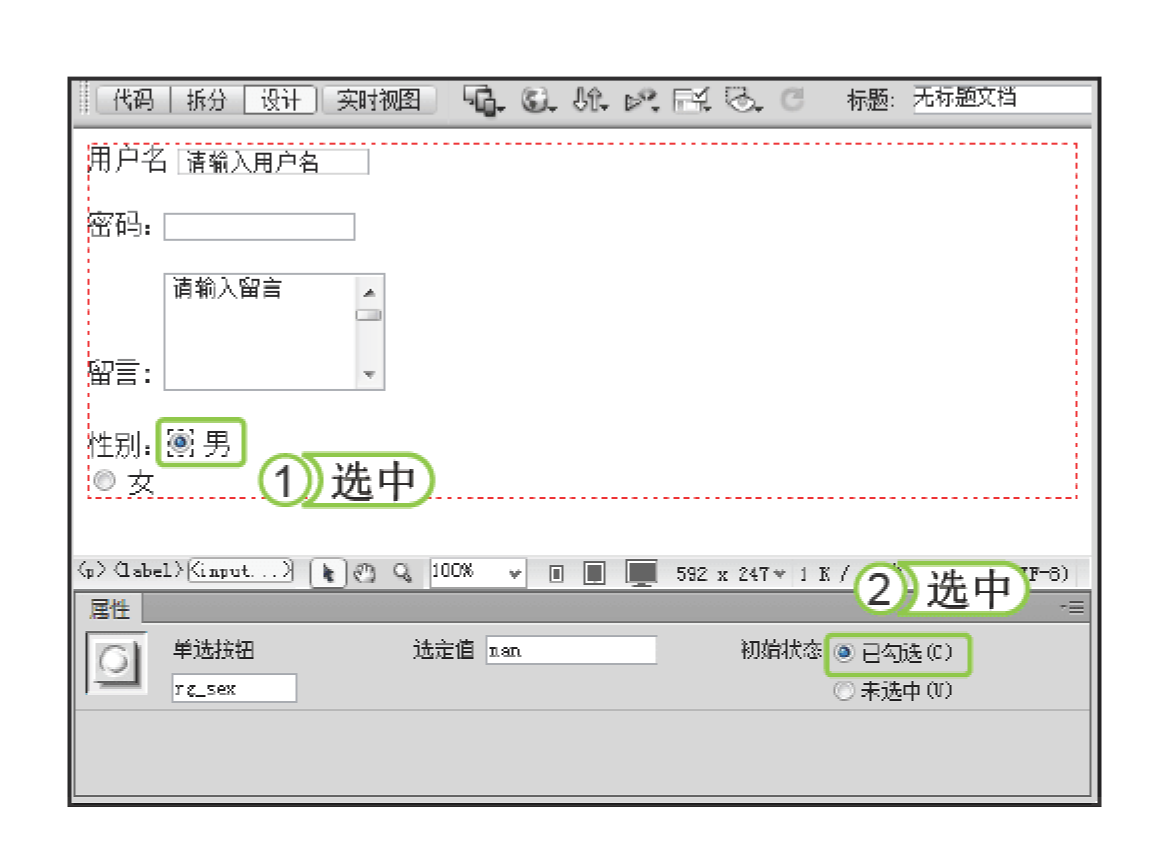


提个醒 在“单选按钮组”对话框中单击⊞按钮可以增加单选按钮项，选择某单选按钮项后，单击⊟按钮可以删除该单选按钮项，另外单击▲、▼按钮则可以调整单选按钮排列顺序。

STEP 03：设置属性

1. 在表单中选中男标签前的单选按钮。
2. 在“属性”面板中的“初始状态”后选中◉已勾选(C)单选按钮，完成属性设置。

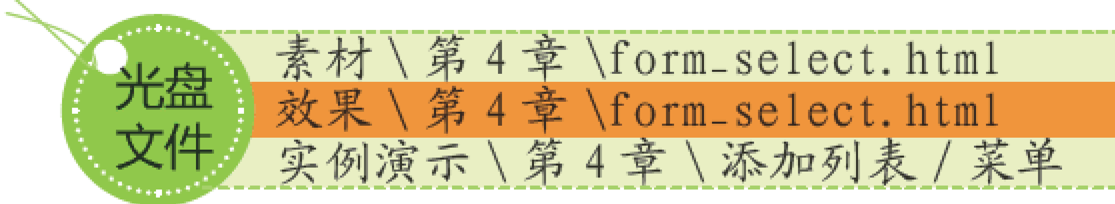
提个醒 默认情况下，添加的单选按钮组在表单中会垂直进行排列，根据需要可直接选择单选按钮，按住鼠标左键，将其拖动到合适的位置。



（6）添加列表 / 菜单

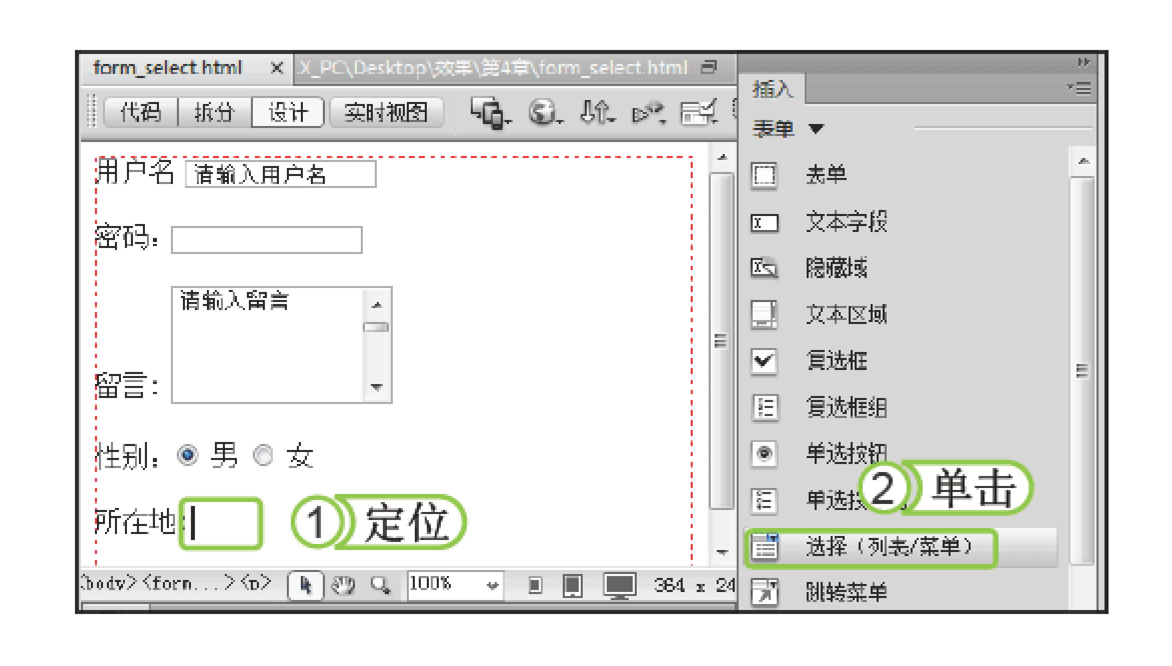
在表单中，列表 / 菜单可为浏览者提供预定的选项，如月份、日期和性别等都可以使用菜单实现，浏览者只能选择其中的一项，如果允许进行多项选择，则可以通过列表来实现。列表和菜单可以相互切换，用户只需在“属性”面板中选择相应的类型即可。

下面将在“form_select.html”网页中的表单中添加列表 / 菜单对象，并对其属性进行相应的设置，其具体操作如下：



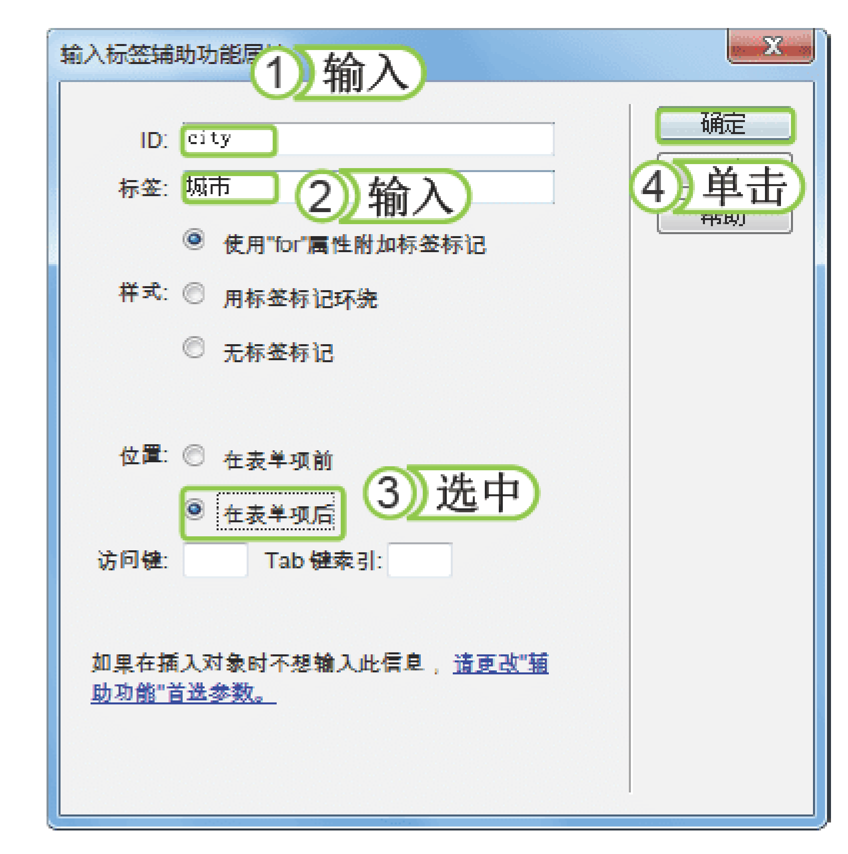
STEP 01：添加菜单

1. 打开“form_select.html”网页，将鼠标光标定位到要添加菜单的位置。
2. 在“插入”面板的“表单”选项卡下的列表框中单击“选择（列表 / 菜单）”按钮。



STEP 02：设置菜单属性

1. 在打开对话框的“ID”文本框中输入文本字段 ID 名称“city”。
2. 在“标签”文本框中输入标签文本“城市”。
3. 在“位置”栏，选中◉在表单项后单选按钮，将标签设置在列表框后。
4. 单击 确定 按钮，完成菜单设置。



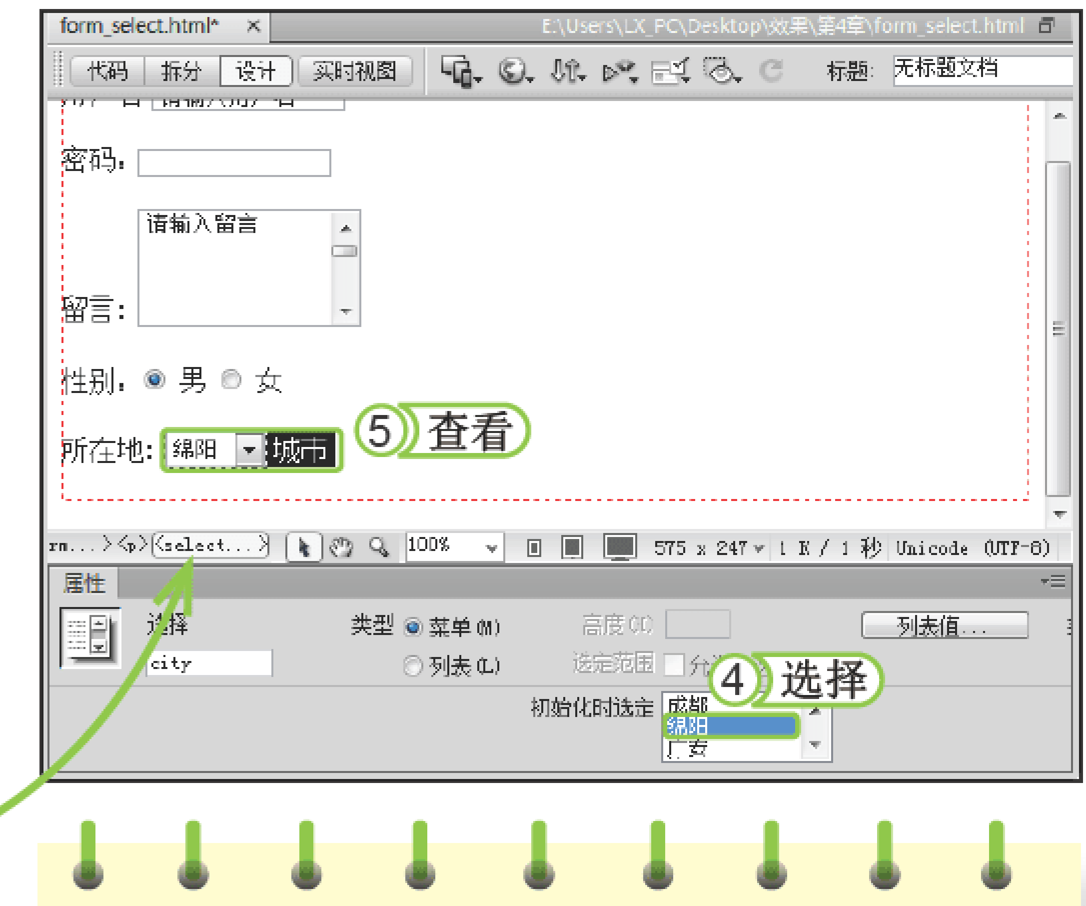
STEP 03：设置属性

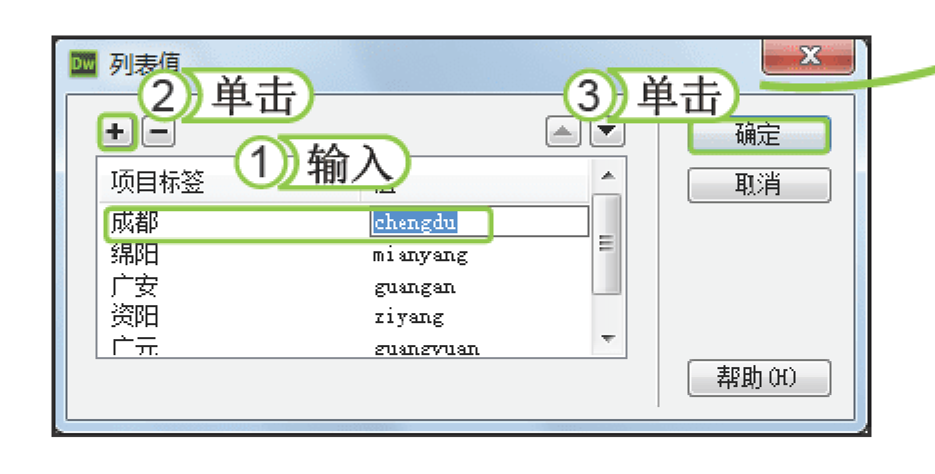
1. 在表单中选择添加的所在地城市。
2. 在“属性”面板中单击 列表值... 按钮，打开“列表值”对话框。

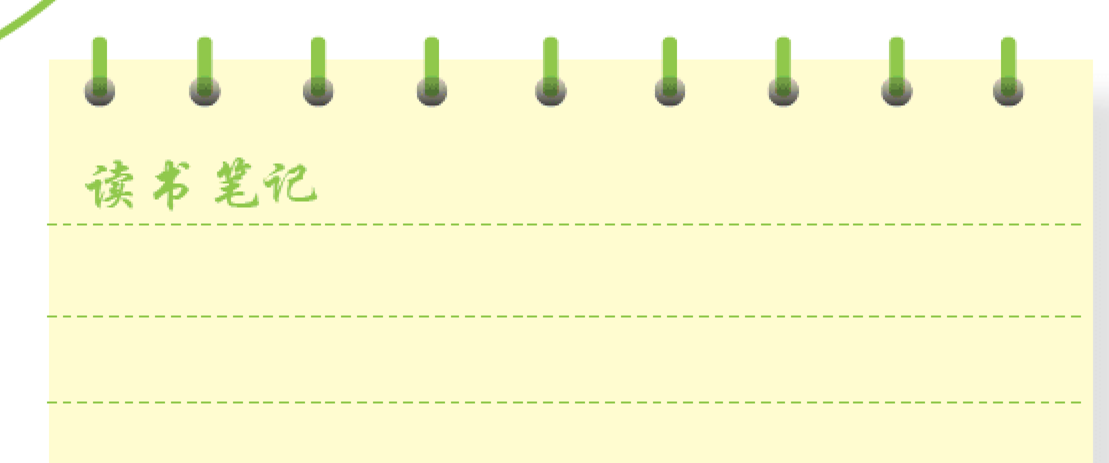


STEP 04：添加列表值

1. 在打开对话框的列表框中的“项目标签”下输入文本“成都”，在“值”下输入“chengdu”。
2. 单击 + 按钮，添加“项目标签”和“值”的输入值。
3. 完成添加列表值后，单击 确定 按钮。
4. 返回到表单中，在“属性”面板的“初始化时选定”列表框中即可查看到所有的列表值，选择“绵阳”选项。
5. 在列表框中便会查看到显示的“绵阳”选项。

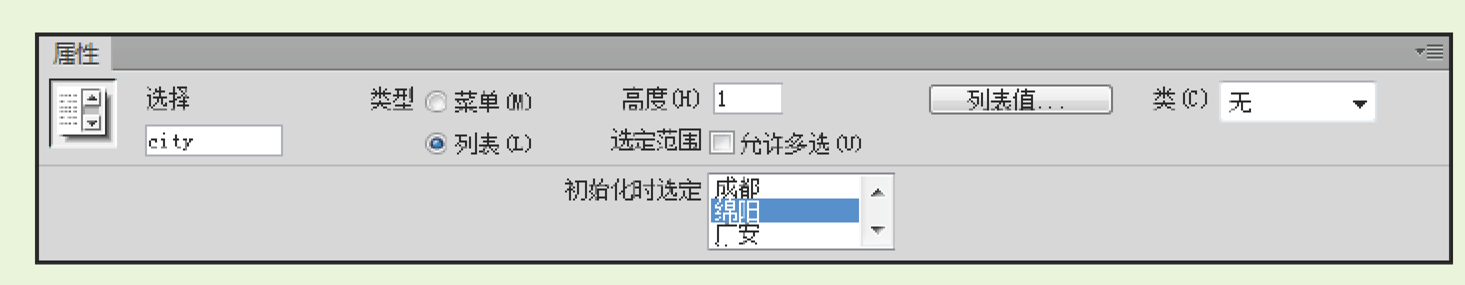






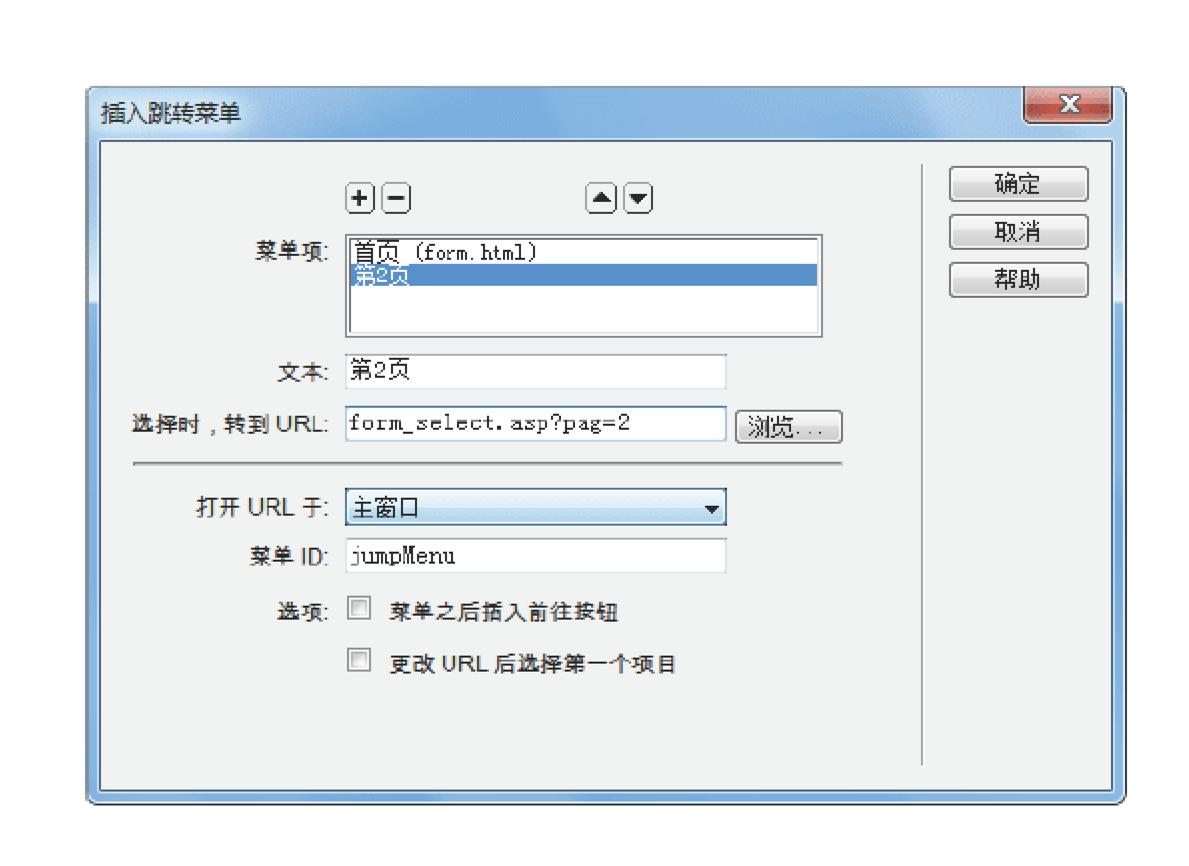
经验一箩筐——将菜单切换为列表

菜单与列表可以相互切换，选择菜单后，在“属性”面板的“类型”栏中选中 列表(L) 单选按钮可切换为列表，其“属性”面板如下图所示，在其中可以设置高度值及是否允许多选等。



（7）添加跳转菜单

跳转菜单在外观上与菜单类似，不同的是，跳转菜单可以在选择菜单项后自动跳转到相应的页面。其添加方法与其他对象基本相同，但跳转菜单在添加时需要在“插入跳转菜单”对话框中设置跳转的菜单项、跳转的路径等。设置完成后，单击 确定 按钮，即可完成跳转菜单的添加。



添加跳转菜单后，则可选择菜单，在“属性”面板中对其进行设置，其设置方法与“列表 / 菜单”对象的属性相同，这里就不再赘述。

经验一箩筐——查看跳转菜单的代码

跳转菜单与菜单相同，不同的是跳转菜单添加了相应的 JavaScript 代码，以实现了跳转功能。切换到代码视图，可以发现网页中定义了“MM_jumpMenu”函数，且在“id="jumpMenu"”代码后添加了相应的调用代码。

```
script type="text/javascript">
unction MM_jumpMenu(targ,selObj,restore){ //v3.0
 eval(targ+".location='"+selObj.options[selObj.selectedIndex].value+"'");
 if (restore) selObj.selectedIndex=0;

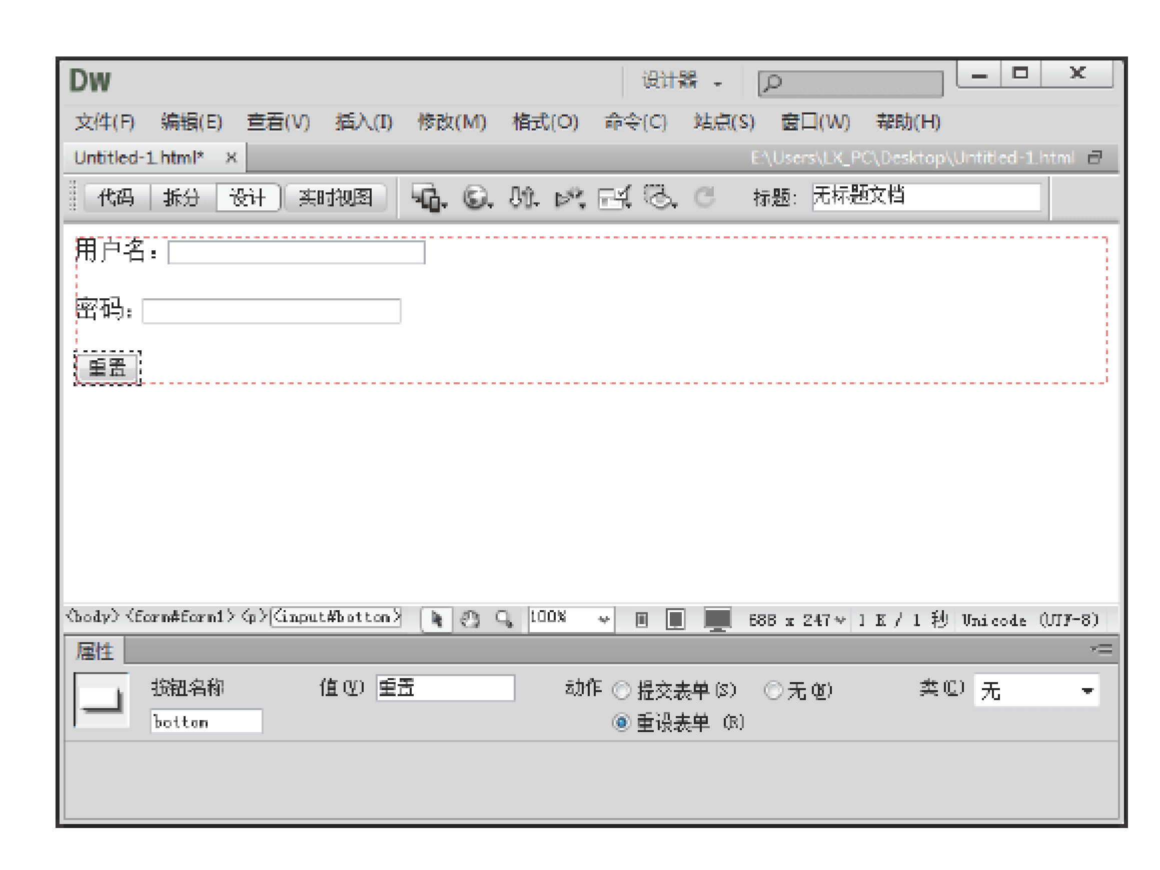
/script>
/head>

body>
form id="form1" name="form1" method="post" action="">
  <select name="jumpMenu" size="1" id="jumpMenu" onchange=
MM_jumpMenu('parent',this,0)">
    <option value="form.html">首页</option>
    <option value="form_select.asp?pag=2">第2页</option>
  </select>
```

函数定义

函数引用

（8）添加按钮



在表单中，按钮是相当重要的一部分，利用按钮可将表单中的信息提交给处理页面。表单中的按钮包括“提交”、“重置”和“普通”3 种类型按钮。其中，“提交”按钮用于将表单的内容提交到服务器；“重置”表示将表单中的所有项设置成默认状态；“普通”按钮需要编写脚本才能执行相应操作，否则单击无反应，其添加方法与其他对象一样。

按钮的属性与其他表单对象相似，不同的是“动作”后的各单选按钮，下面分别进行介绍。

- 提交表单(S)单选按钮：选择表单中的按钮后，选中该单选按钮，则会将所选按钮变为“提交”按钮。
- 重设表单 (R)单选按钮：选择表单中的按钮后，选中该单选按钮，则会将所选按钮变为“重置”按钮。
- 无(N)单选按钮：选择表单中的按钮后，选中该单选按钮，则会将所选按钮变为“普通”按钮，并且还需要在“属性”面板中的“按钮名称”文本框中输入按钮的名称，在“值”文本框中输入显示在按钮上的标签，如输入“删除”后，添加相应脚本代码，则为删除按钮的功能。

经验一箩筐——为“普通”按钮添加脚本

可以为“普通”按钮添加相应的 JavaScript 代码实现提交表单的功能，如先定义一个检查表单的函数“check()”，然后在“普通”按钮代码中添加“ onclick='check();' ”即可。

（9）添加图像域

在表单中，图像域具有提交按钮的功能，且可以使用自制的图像按钮作为图像域的对象，使其更具有个性。添加图像域的方法为：将插入点定位到需要添加图像域的位置，选择【插入】/【表单】/【图像域】命令，打开“选择图像源文件”对话框，在“查找范围”下拉列表框中查找图片所在的位置，并在下方的列表框中选择需要的图片，单击确定按钮，打开

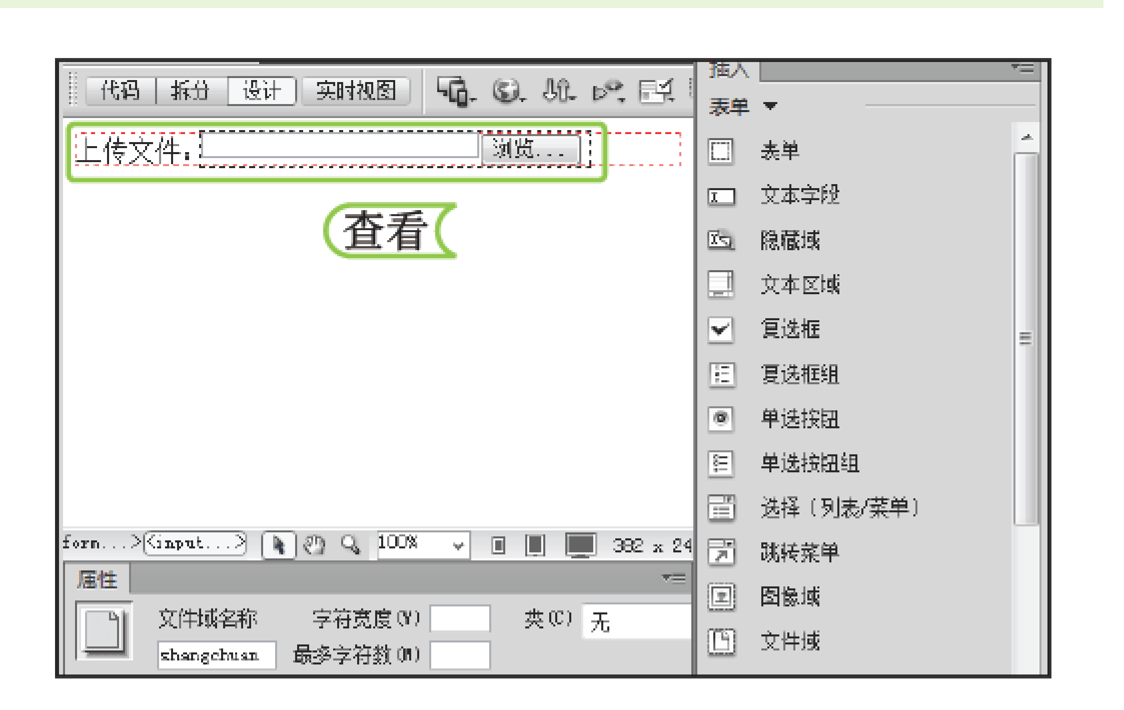
"插入标签辅助功能属性"对话框，在"ID"文本框中输入文本。单击确定按钮，插入图像域。



经验一箩筐——"替换"文本框

添加并选择图像域后，可直接在"属性"面板中设置相应的属性，其中"替换"文本框的作用是：若在浏览器中无法显示图像时，便会显示"替换"文本框中所输入的内容。

（10）添加文件域



在表单中单击文件域后，会打开一个选择对话框，从选择对话框中选择需要的文件后，文件路径及文件名即可显示在文件域中，提交表单后，处理程序就可以根据文件的完整路径实现文件的上传功能。其添加方法与其他对象的添加方法相同。



文件域是由文本框和按钮组成的，在浏览器中，不管是单击文本框还是文本框后的按钮，都会打开"选择要加载的文件"对话框并在其中选择需要的文件，唯一的区别是，选择文件后，所选择文件的路径会显示在文本框中。因此可以在"属性"面板中设置文本框的字符宽度和最多字符数。



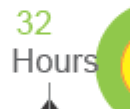
（11）添加隐藏域

在动态网页中，隐藏域使用比较多。隐藏域不显示在网页上，即用户是无法看见的。隐藏域常用来保存一些无须用户知道的信息，以方便动态网页的处理。添加隐藏域的方法为：将插入点定位到需要添加隐藏域的位置，在"插入"面板的"表单"选项卡下单击"隐藏域"按钮即可，并且在表单中以图标进行显示。同时，用户可以在"属性"面板中的"值"文本框中输入需要隐藏的值，如上传到服务器的用户名、密码或其他数据等。



经验一箩筐——隐藏域在代码中的形式

在"代码"视图中表现为"<input name="hiddenField" type="hidden" id="hiddenField" value="username" />"，其中，"hiddenField"表示隐藏域的名称；"hidden"表示隐藏域；"hiddenField"表示被引用的ID名称；"value="username""表示被隐藏值对象所在的ID名称。

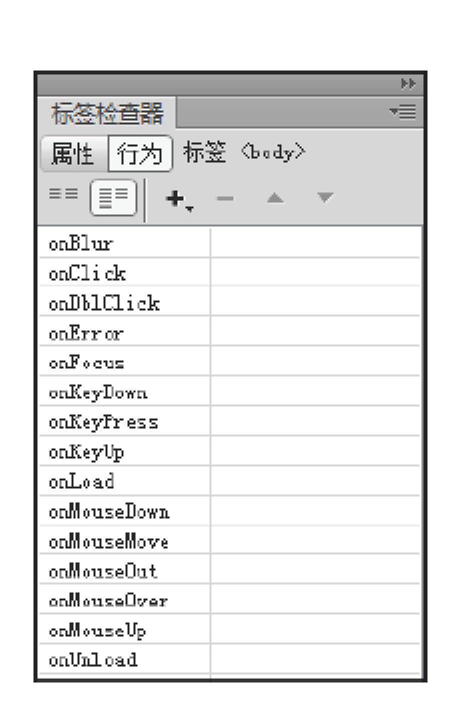


4.1.3　认识行为

在网页制作中，行为是由动作（控制何时执行）和事件（控制执行的内容）组成，是指在某种事件的触发下，通过一定的过程，从而达到某种目的。如在网页中单击某个按钮或超级链接后（单击这个动作，则可触发），打开某个页面或弹出提示对话框（目的）等。

4.1.4　认识“行为”面板

在Dreamweaver CS6中内置了许多行为，在设计网页时，用户可以通过“行为”面板对其进行添加与编辑，打开“行为”面板可按Shift+F4组合键或选择【窗口】/【行为】命令，打开“标签检查器”面板，选择“行为”选项卡即可（在“属性”选项卡中可设置表单中添加对象的属性）。

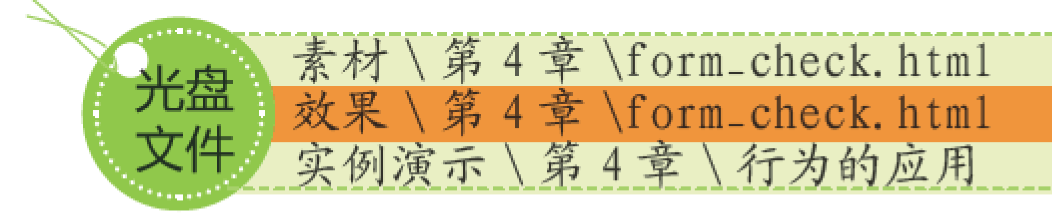


下面将对“行为”选项卡中的各按钮进行介绍。

- “显示事件设置”按钮：单击该按钮后，则会在下方的列表框中显示所选对象已设置的事件列表。
- “显示所有事件”按钮：单击该按钮后，则会在下方的列表框中显示Dreamweaver CS6中所有的事件（添加行为后，可在事件列表框中设置相应的事件）。
- “添加行为”按钮：单击该按钮后，在弹出的下拉列表中可根据选择的选项，添加相应的行为。
- “删除行为”按钮：单击该按钮后，在弹出的下拉列表中可根据选择的选项，删除相应的行为。
- “增加事件值”按钮：单击该按钮后，将会把当前所选定的行为向前移。
- “降低事件值”按钮：单击该按钮后，将会把当前所选定的行为向后移。

4.1.5　行为的应用

了解行为和“行为”面板后，则可在网页中使用相应的行为增加网页的一些特殊效果。下面将在“form_check.html”网页中添加表单行为，其具体操作如下：



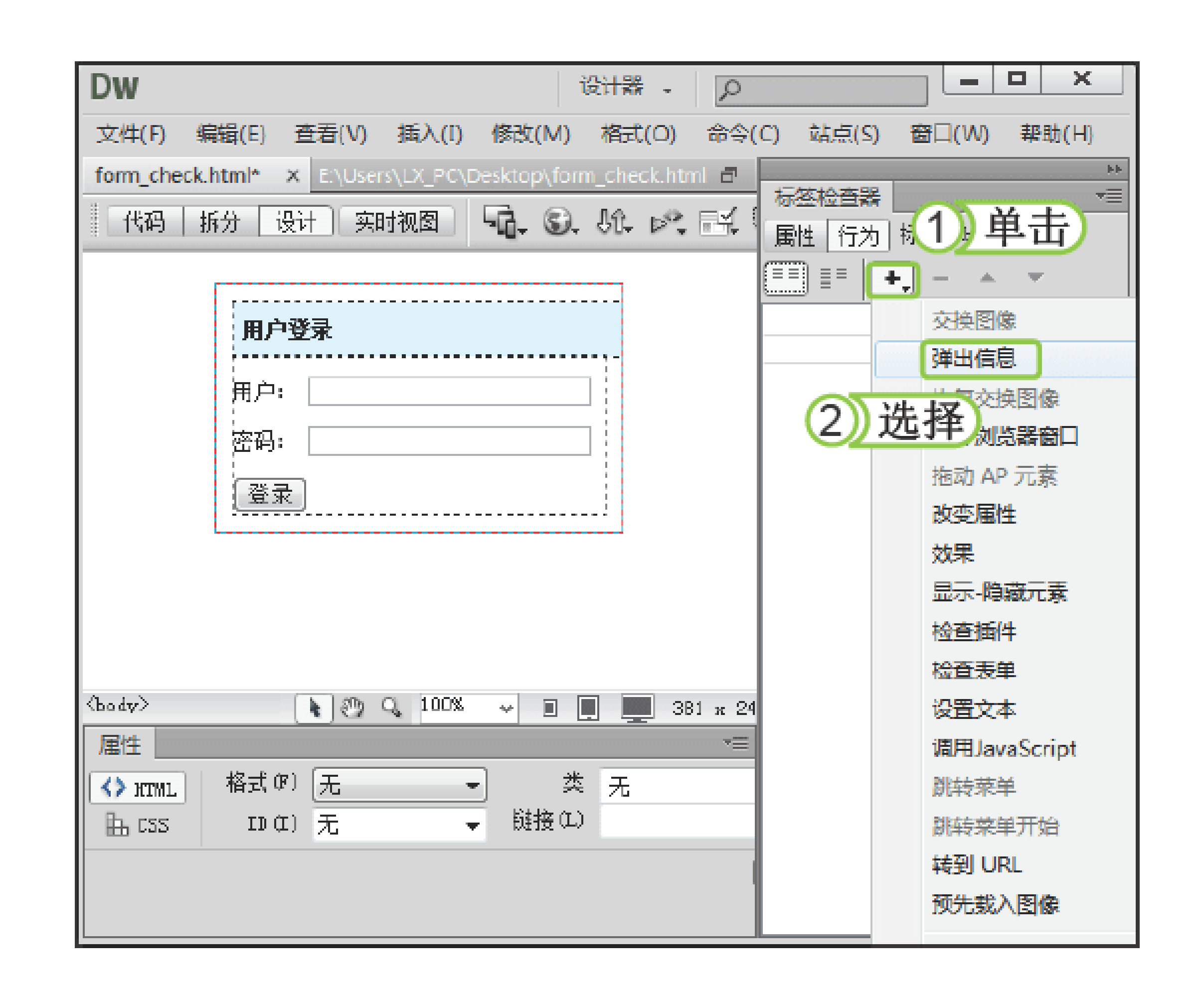
STEP 01：切换到“行为”列表框

打开“form_check.html”网页，选择【窗口】/【行为】命令，打开“标签检查器”面板。在该面板中，选择“行为”选项卡，切换到行为列表框中。

STEP 02：添加行为

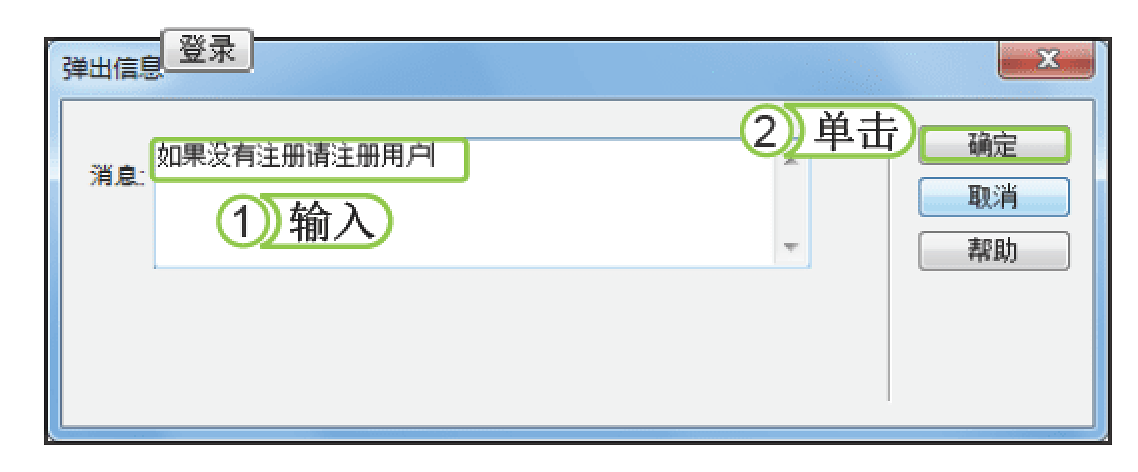
1. 在“行为”选项卡中，单击“添加行为”按钮 +。
2. 在弹出的下拉列表中选择“弹出信息”选项，打开“弹出信息”对话框。

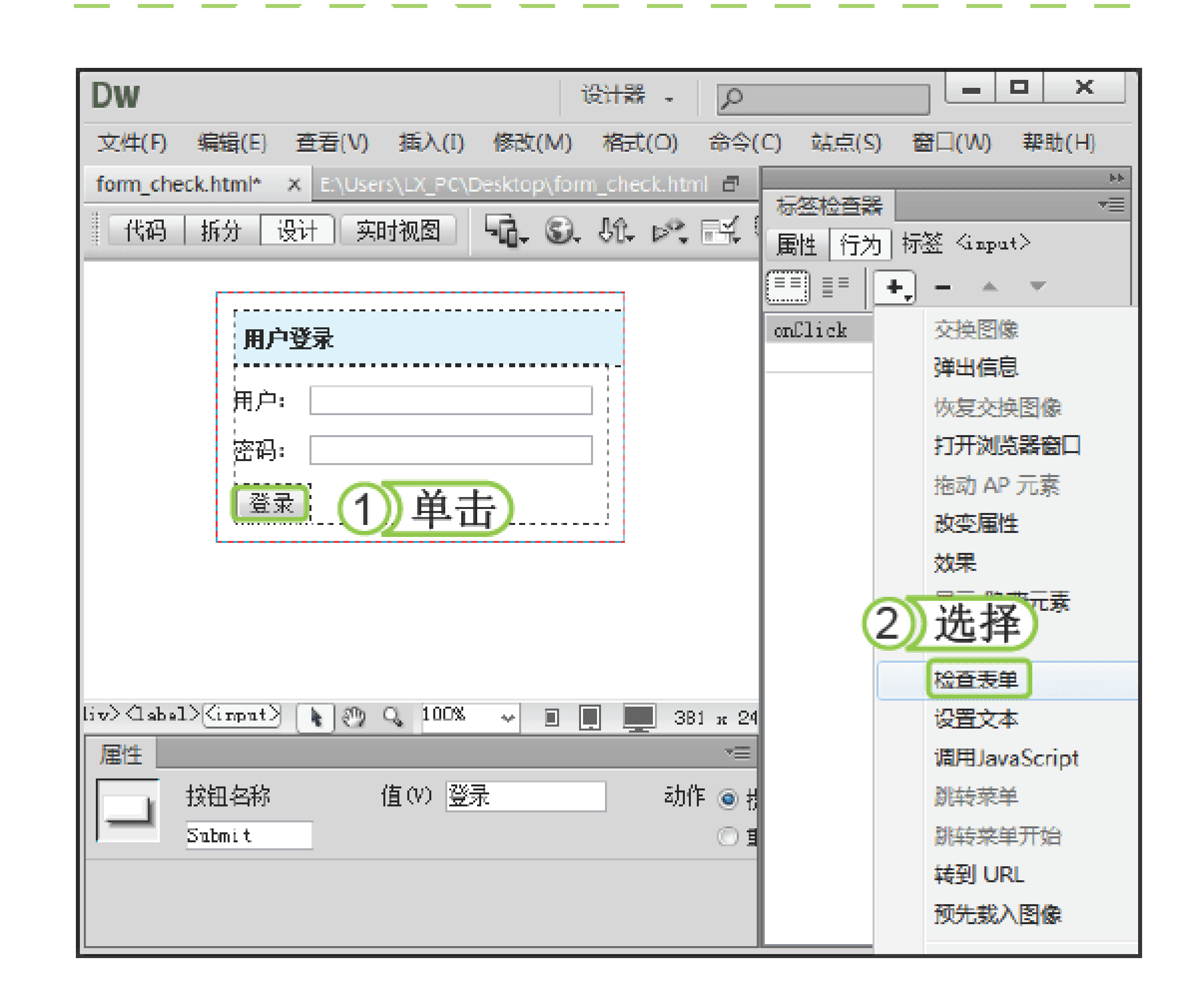
提个醒 如果用户对添加的行为不满，可选择行为，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑行为”命令，在打开的对话框中对其进行修改。



STEP 03：输入信息

1. 在打开对话框的“消息”文本框中输入信息。
2. 单击 确定 按钮，完成弹出信息行为的添加，在预览时，则可弹出该对话框。





STEP 04：添加“检查表单”行为

1. 在表单中单击 登录 按钮。
2. 在“行为”选项卡中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的下拉列表选择“检查表单”选项。

提个醒 如果网页中没有表单，行为菜单中的“检查表单”选项将以灰色显示，即不可使用，只需要在网页中添加表单，或打开有表单的网页，“检查表单”行为即可变为可用。

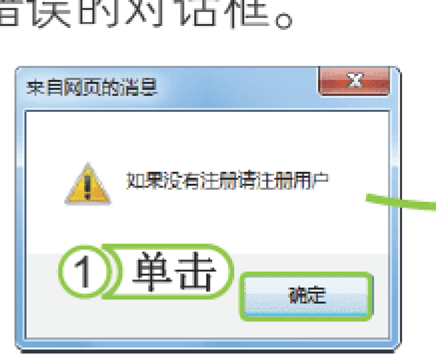


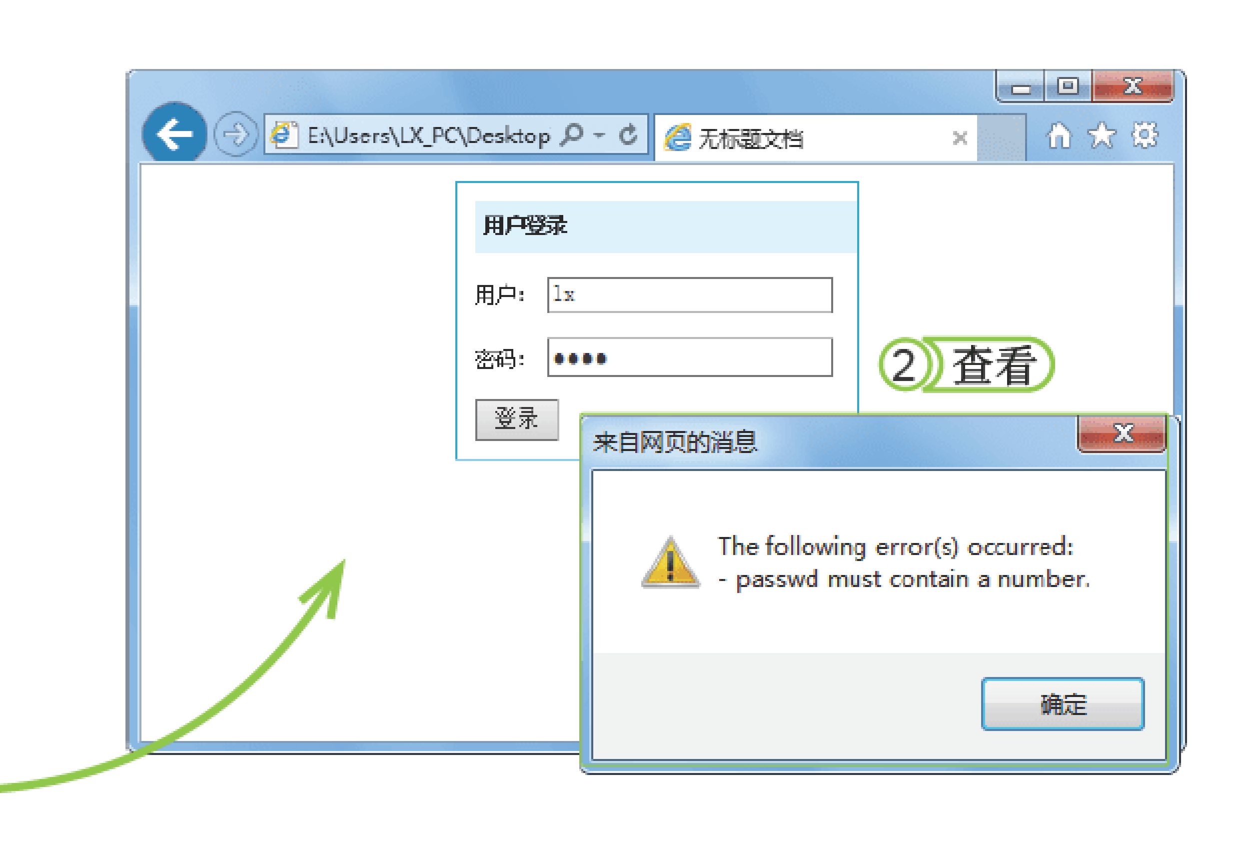
STEP 05：设置检查表单域

1. 在打开对话框的“域”列表框中选择第一个对象。
2. 在“值”栏中选中 必需的 复选框。
3. 在“可接受”栏中选中 任何东西 单选按钮，设置完第一个对象的表单域。
4. 在“域”列表框中选择第二个对象，重复上述操作，但在“可接受”栏中选中 数字 单选按钮。
5. 单击 确定 按钮，完成检查表单域操作。

STEP 06： 预览效果

1. 在浏览器中进行预览时则会出现一个提示对话框，单击[确定]按钮即可。
2. 如果在什么都没有输入的情况下，直接单击[登录]按钮，则会打开错误提示框。在“密码”文本框中输入不属于数字的文本，单击[登录]按钮也会打开提示密码错误的对话框。



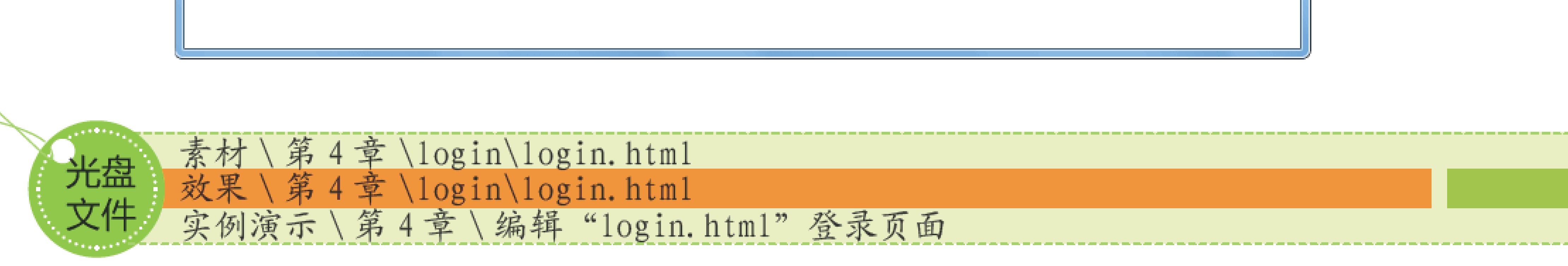


上机 1 小时 编辑“login.html”登录页面

- 进一步掌握表单的创建方法。
- 进一步掌握行为的使用方法。
- 进一步掌握表单对象的添加与属性设置方法。

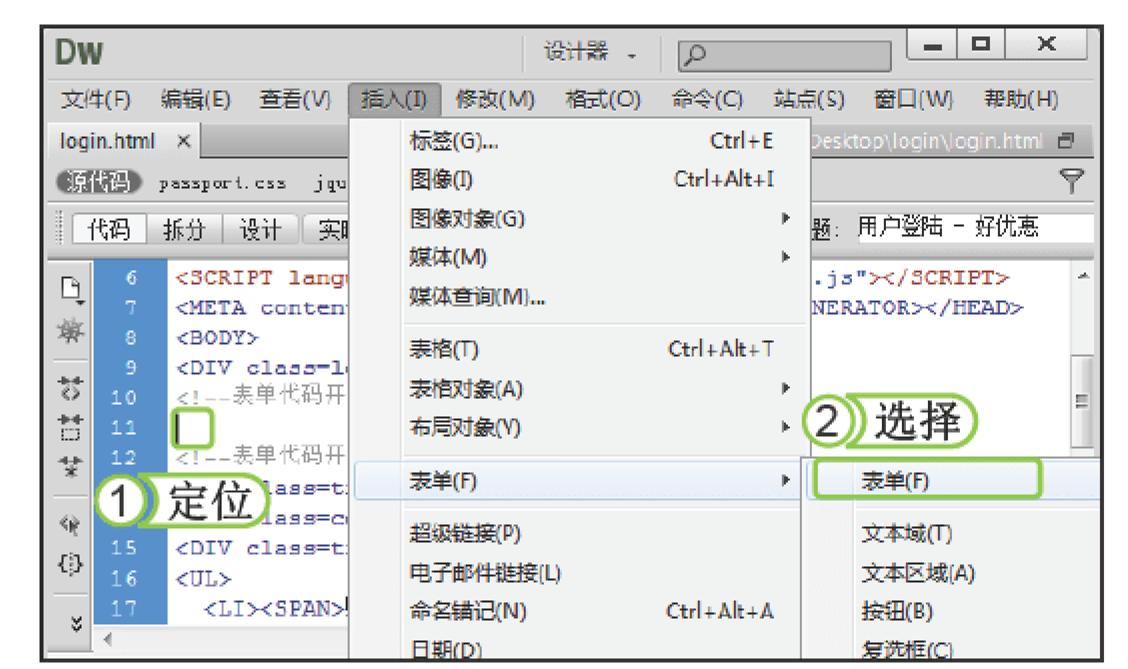
本次实例将在“login.html”网页中添加表单，在表单中添加相应的表单对象，并对表单对象进行属性设置，最后添加行为，其效果如下图所示。





STEP 01： 打开“标签编辑器”对话框

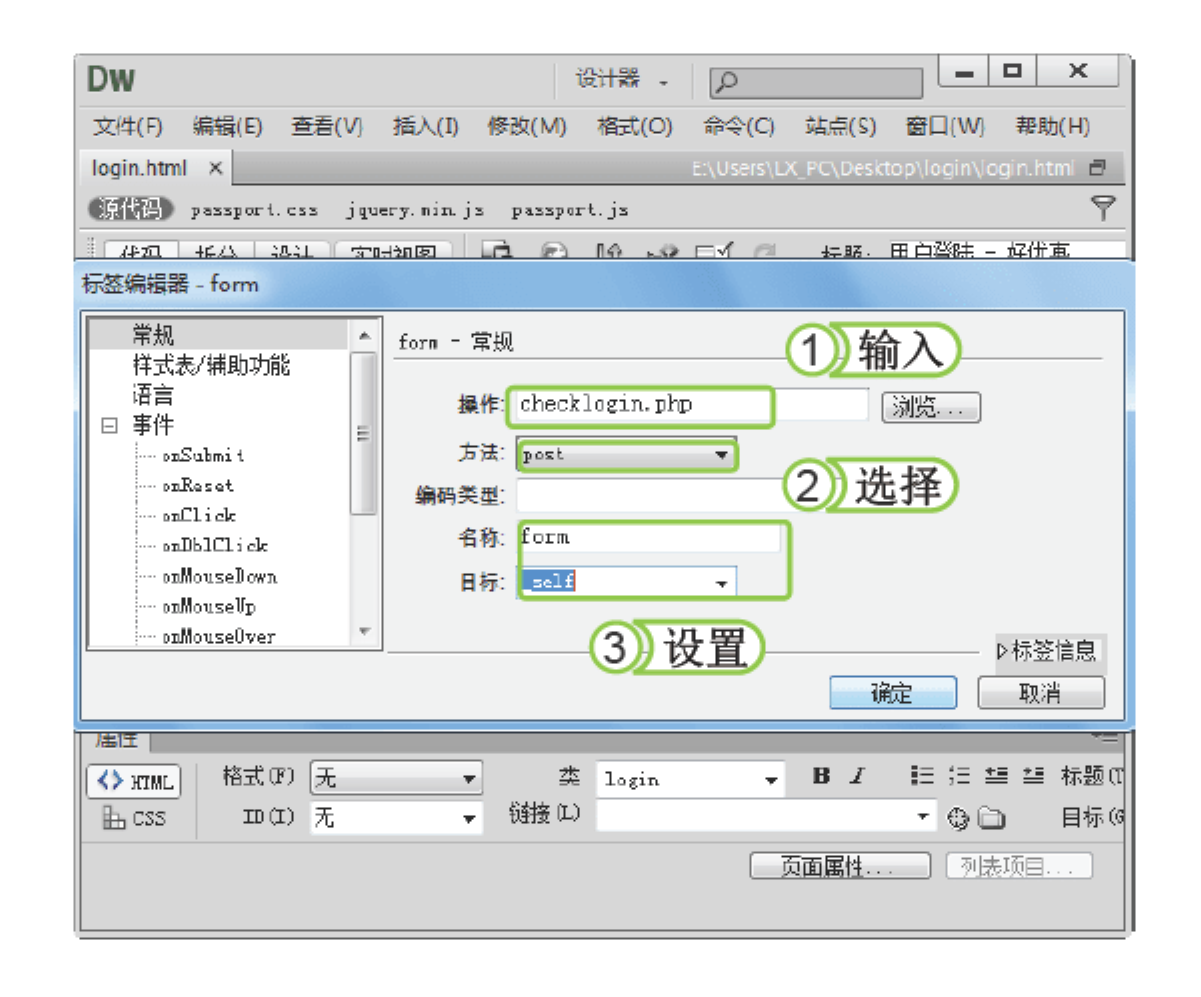
1. 打开“login.html”网页，切换到“代码”视图中，将插入点定位到添加表单的位置。
2. 选择【插入】/【表单】/【表单】命令，打开“标签编辑器”对话框。



STEP 02：设置表单属性

1. 在打开对话框的“操作”文本框中输入“checklogin.php”。
2. 在“方法”下拉列表框中选择“post”选项。
3. 分别将“名称”和“目标”设置为“form”和“_self”。

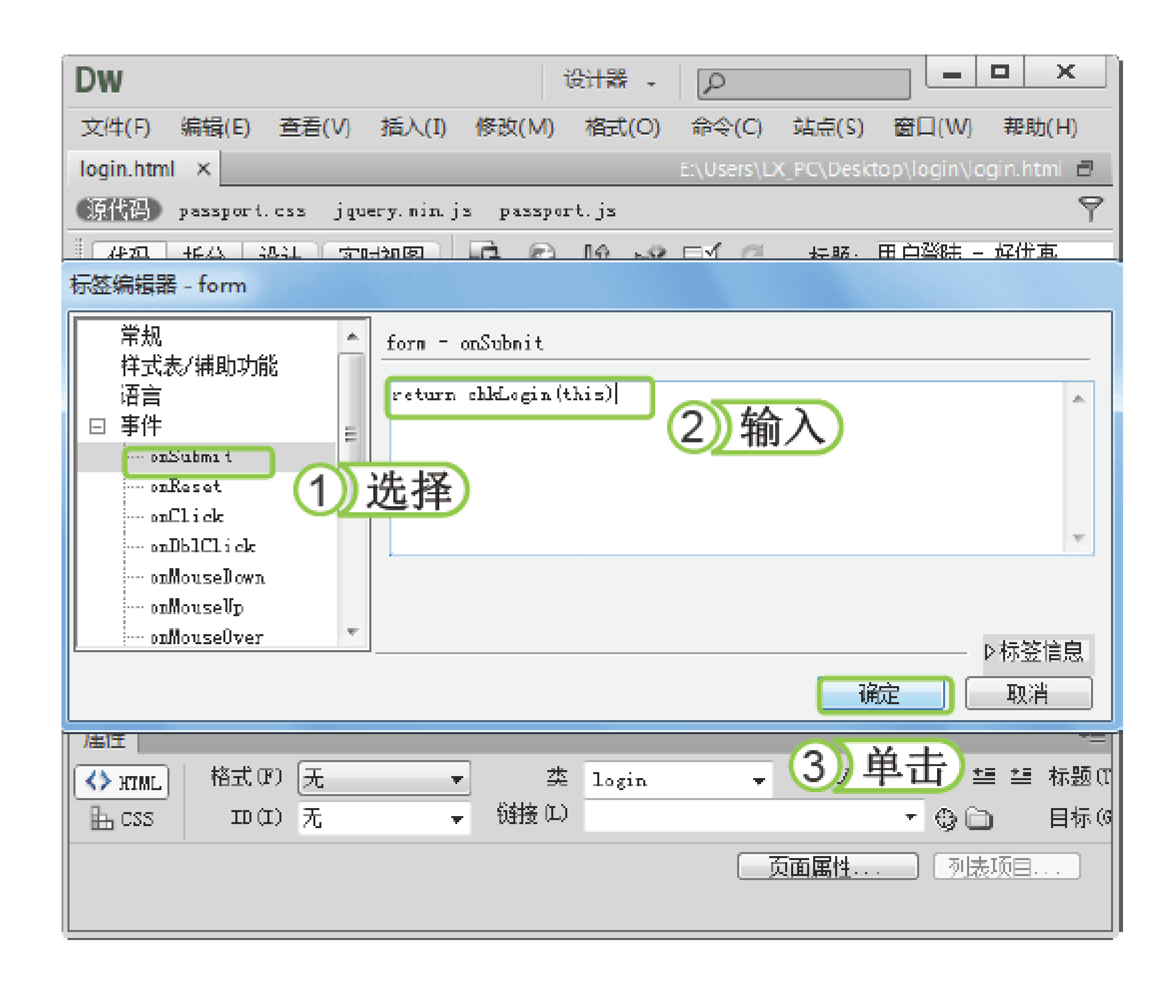
> **提个醒**
> 在“标签编辑器”对话框中所有的设置与在“属性”面板中的设置相同，并且打开该对话框是由于将插入点定位在“代码”视图所致。

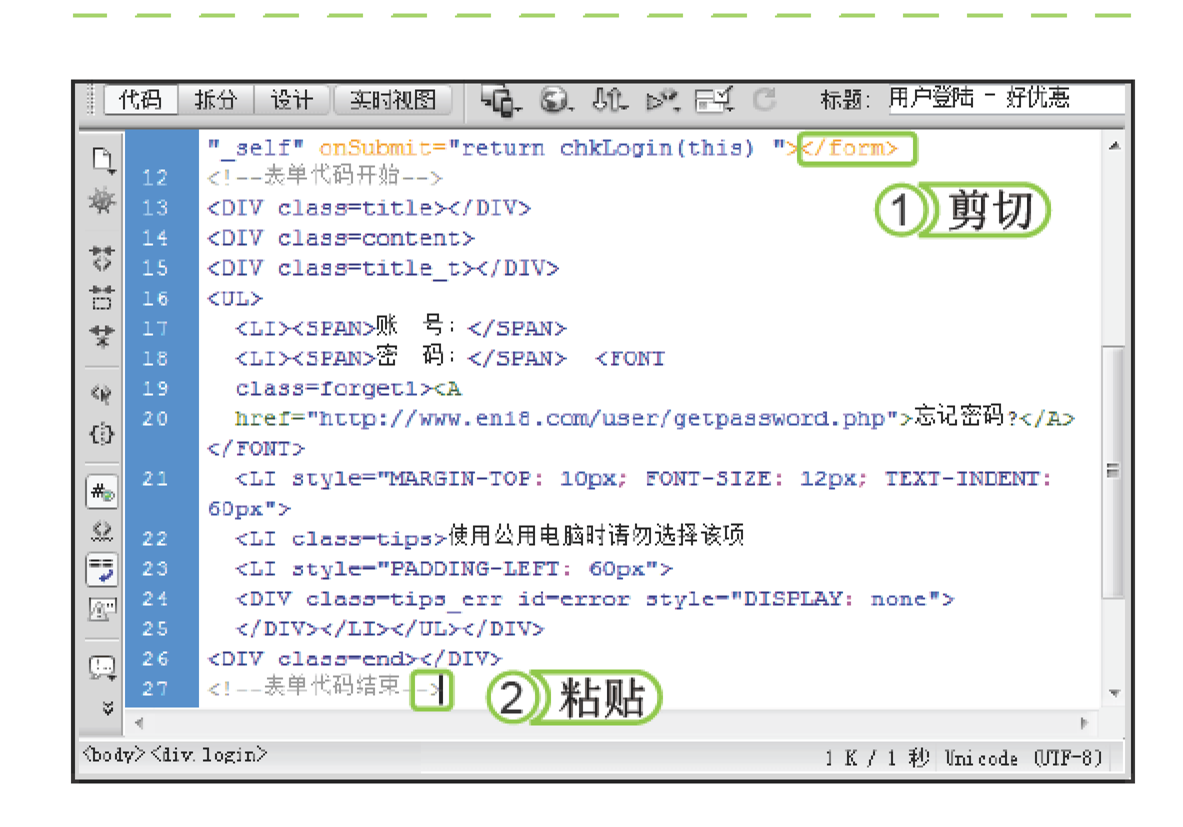


STEP 03：设置事件

1. 在对话框左侧列表框中选择“onSubmit”事件选项。
2. 在右侧的列表框中输入代码“return chkLogin (this)”，以实现客户端表单验证。
3. 单击 确定 按钮，完成表单的添加与属性设置。

> **提个醒**
> 设置事件可在添加行为后，在“标签检查器”面板的“行为”选项卡中单击“显示事件设置”按钮，在下方的列表框中选择事件，在其后的文本框中进行代码编辑。





STEP 04：调整 </form> 代码的位置

1. 选择表单结束标签“</form>”，按 Ctrl+X 组合键将其剪切。
2. 将鼠标光标定位到第一个“<!-- 表单代码结束 -->”注释语之后，按 Ctrl+V 组合键将其粘贴。

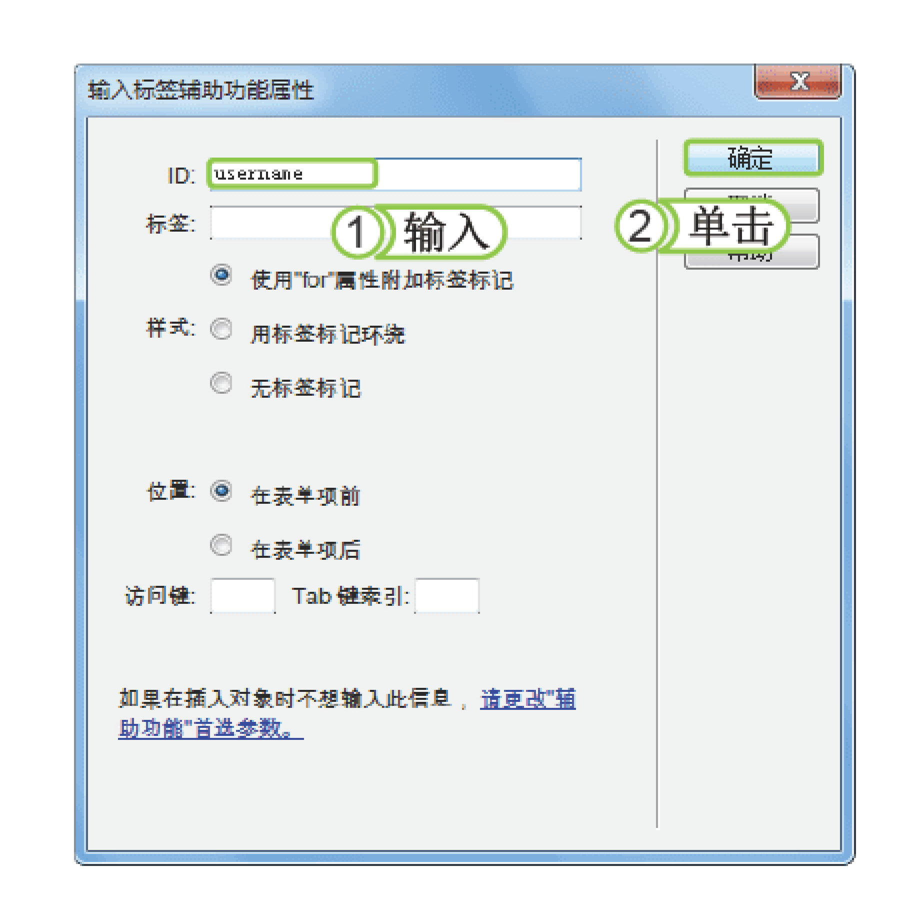


STEP 05：添加文本字段

1. 切换到“设计”视图中，将插入点定位到“账号”文本之后。
2. 在“插入”面板中选择“表单”选项，在其列表框中单击“文本字段”按钮。

STEP 06：输入标签辅助功能属性

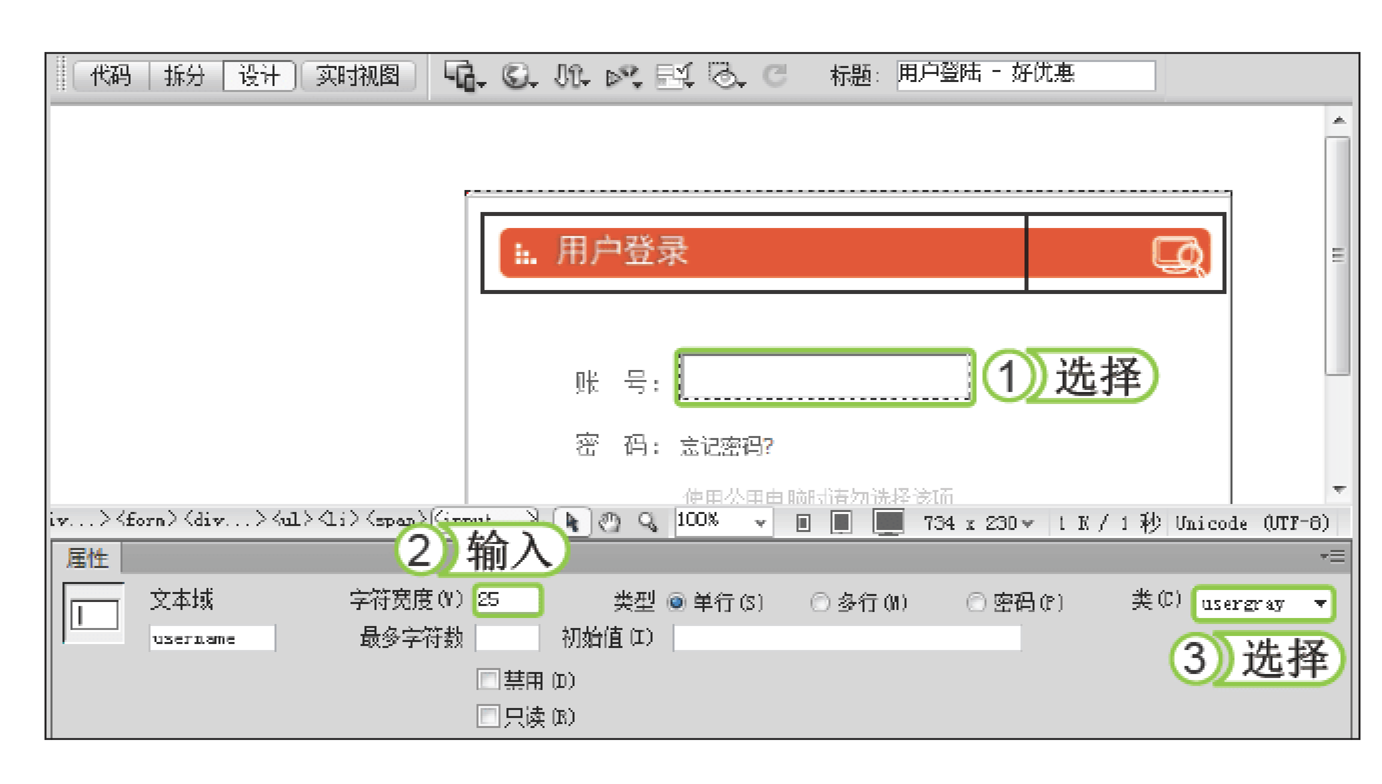
1. 打开“输入标签辅助功能属性”对话框，在“ID”文本框中输入“username”。
2. 其他保持默认设置，单击 确定 按钮，完成文本字段对象的添加。



提个醒 在表单中添加相同的表单对象时，可直接使用复制粘贴的操作进行，然后在“属性”面板中更改属性设置即可，并且在插入表单对象时，插入点定位的视图界面不同，则打开的添加对象的对话框也会有所不同。

STEP 07：设置文本字段属性

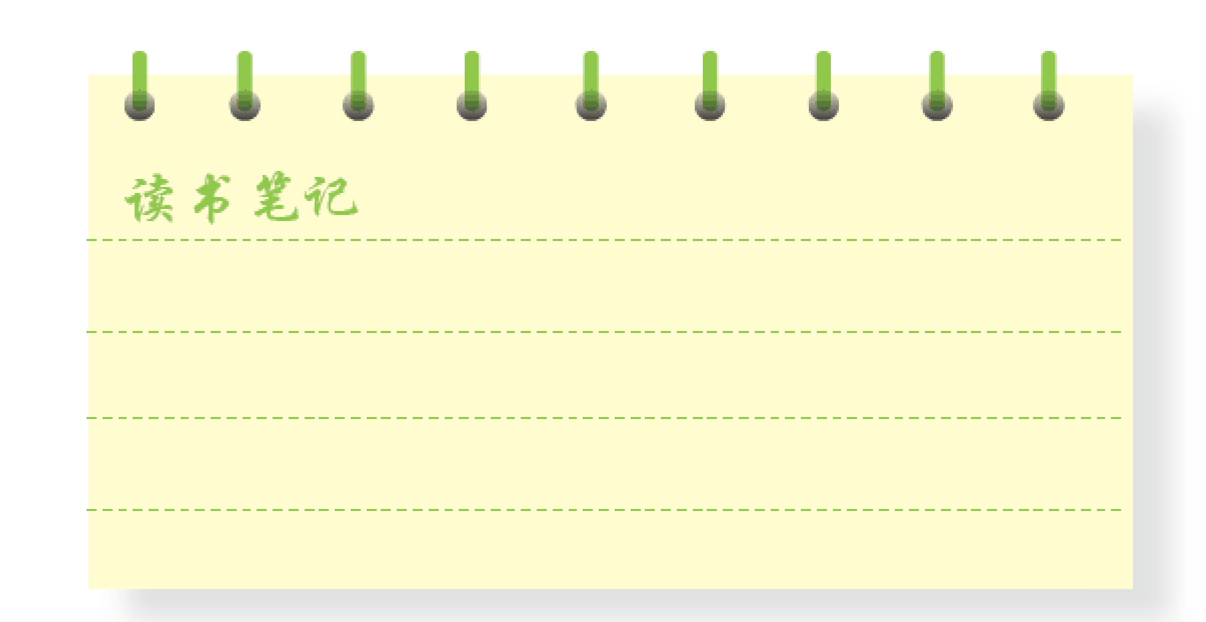
1. 在表单中选择添加的文本字段对象。
2. 在“属性”面板的“字符宽度”文本框中输入“25”。
3. 在“类”下拉列表框中选择“usergray”选项。





STEP 08：复制文本字段对象

1. 选择账号后的文本字段对象。
2. 按住Ctrl键的同时，使用鼠标左键拖动文本字段对象至“密码”文本之后。

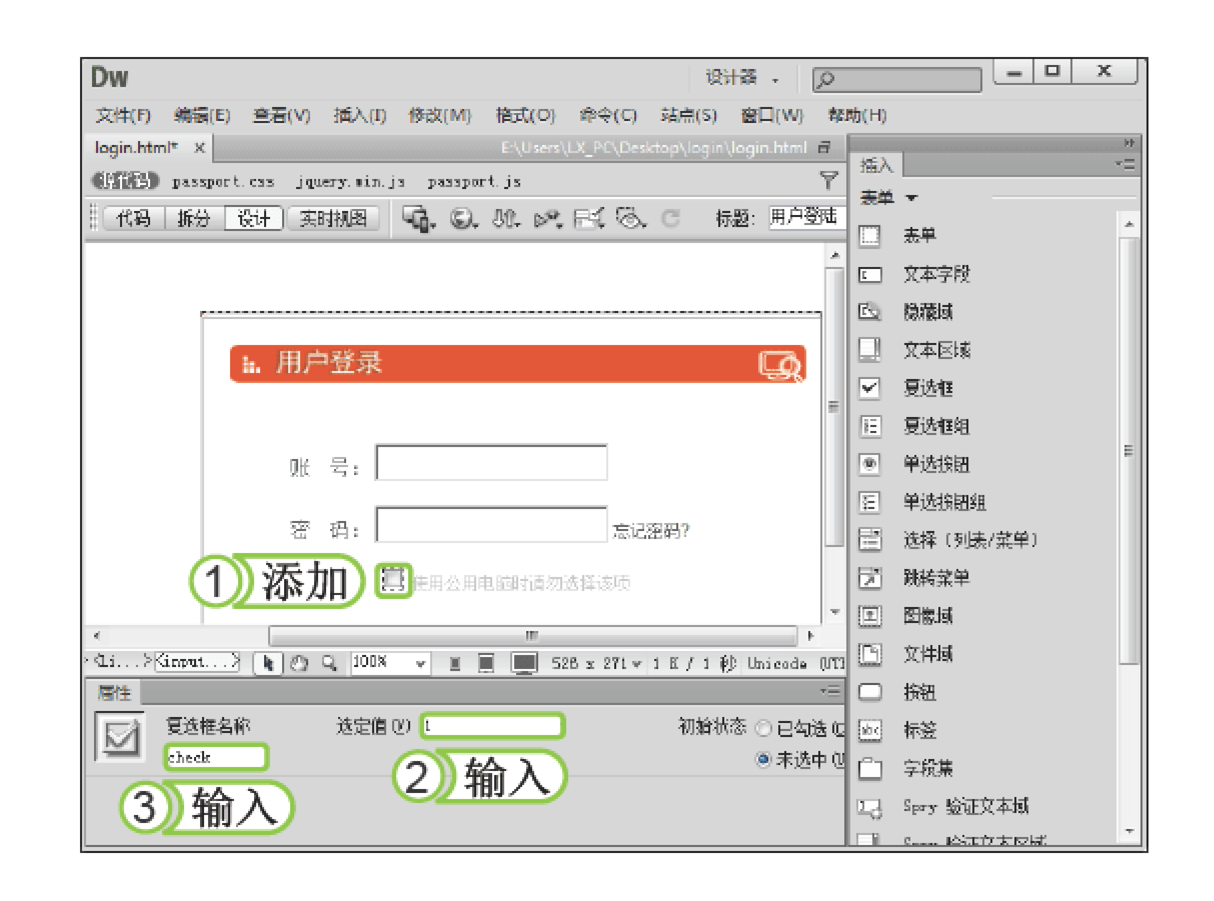


STEP 09：更改文本字段的属性

1. 选择复制后的文本字段对象。
2. 在“属性”面板的“文本域”文本框中输入复制的文本字段对象的名称“password”。
3. 在“最多字符数”文本框中输入“16”。

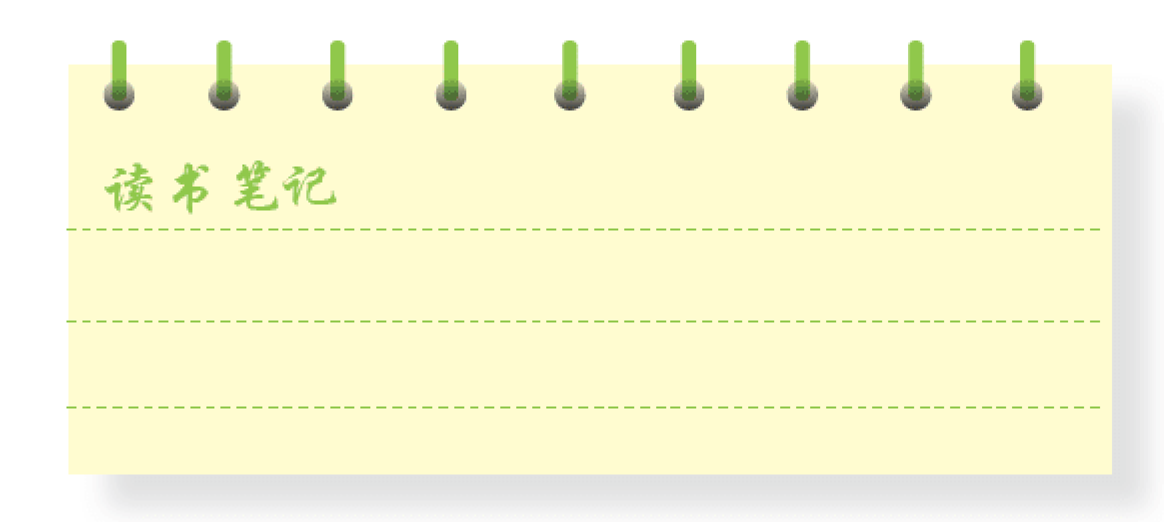
STEP 10：添加复选框

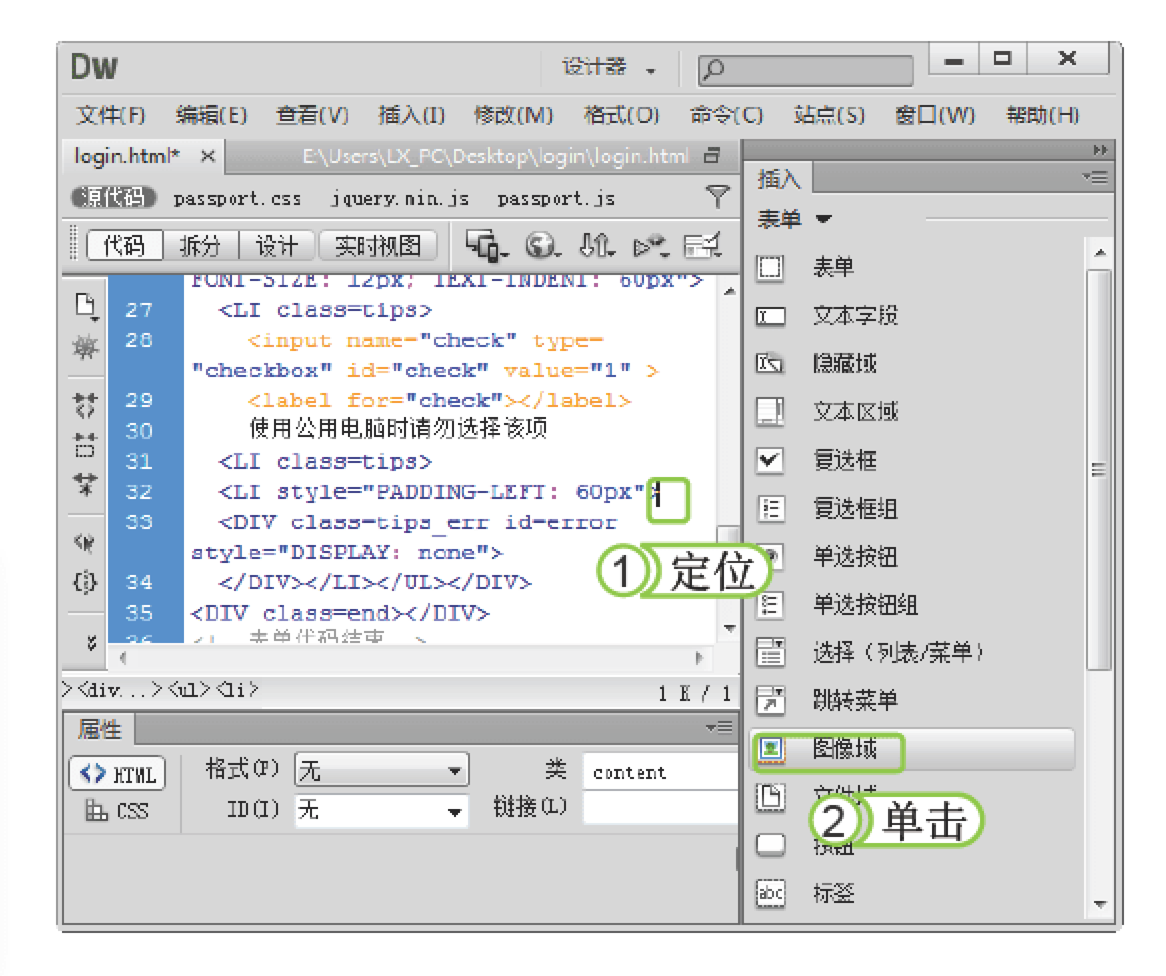
1. 在“使用公用电脑时请勿使用该选项”之前添加复选框。
2. 在“属性”面板中的“选定值”文本框中输入“1”。
3. 在“复选框”名称文本框中输入复选框名称“check”。

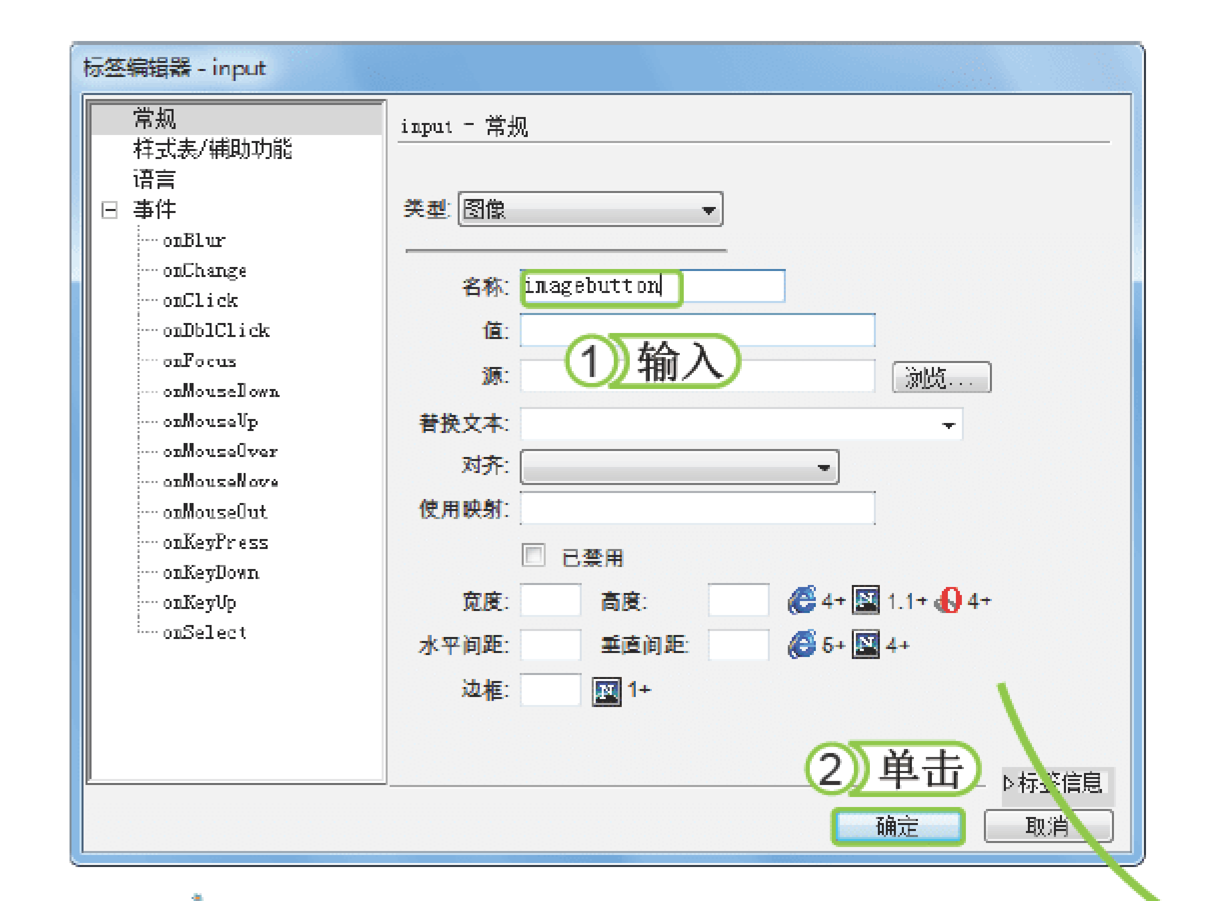


STEP 11：添加图像域

1. 切换到“代码”视图中，将插入点定位到“<LI style="PADDING-LEFT: 60px">”之后。
2. 在“插入”面板的“表单”列表框中单击“图像域”按钮，打开“标签编辑器”对话框。

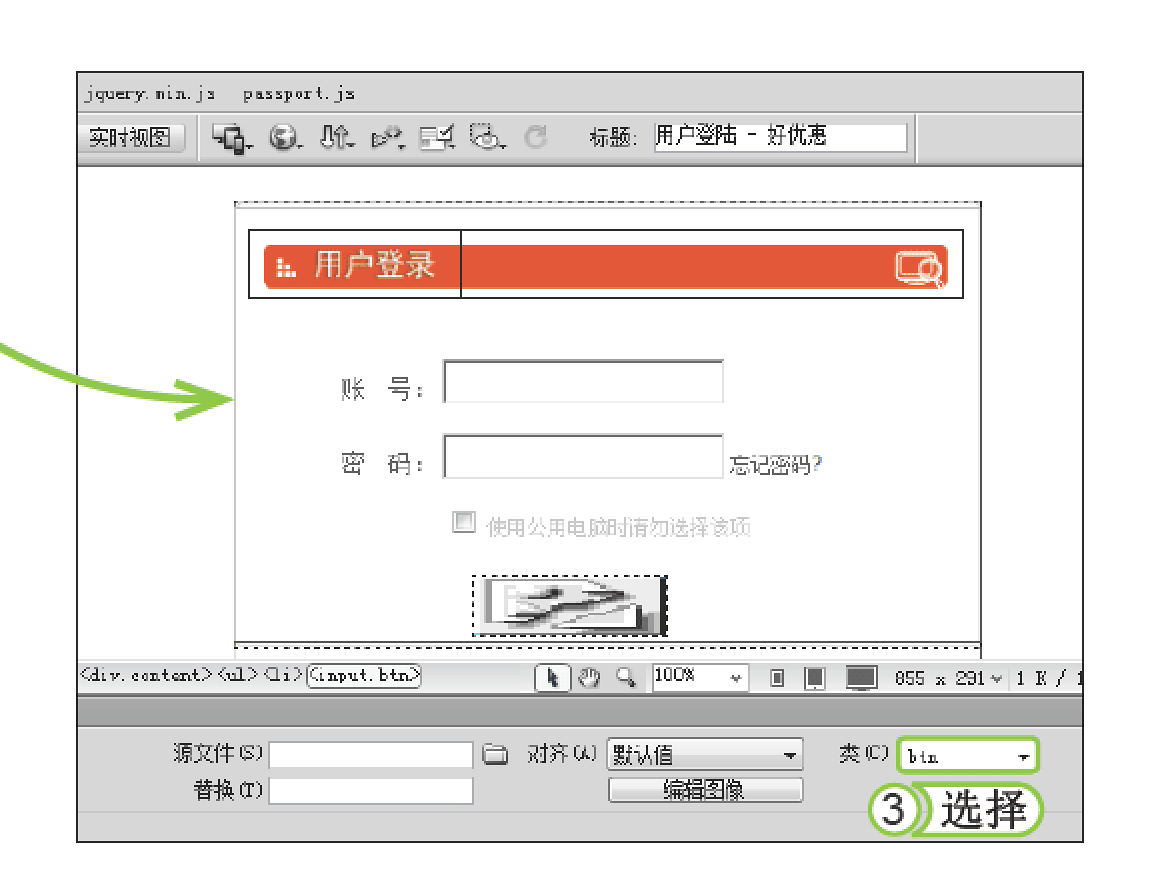






STEP 12：设置图像域对象

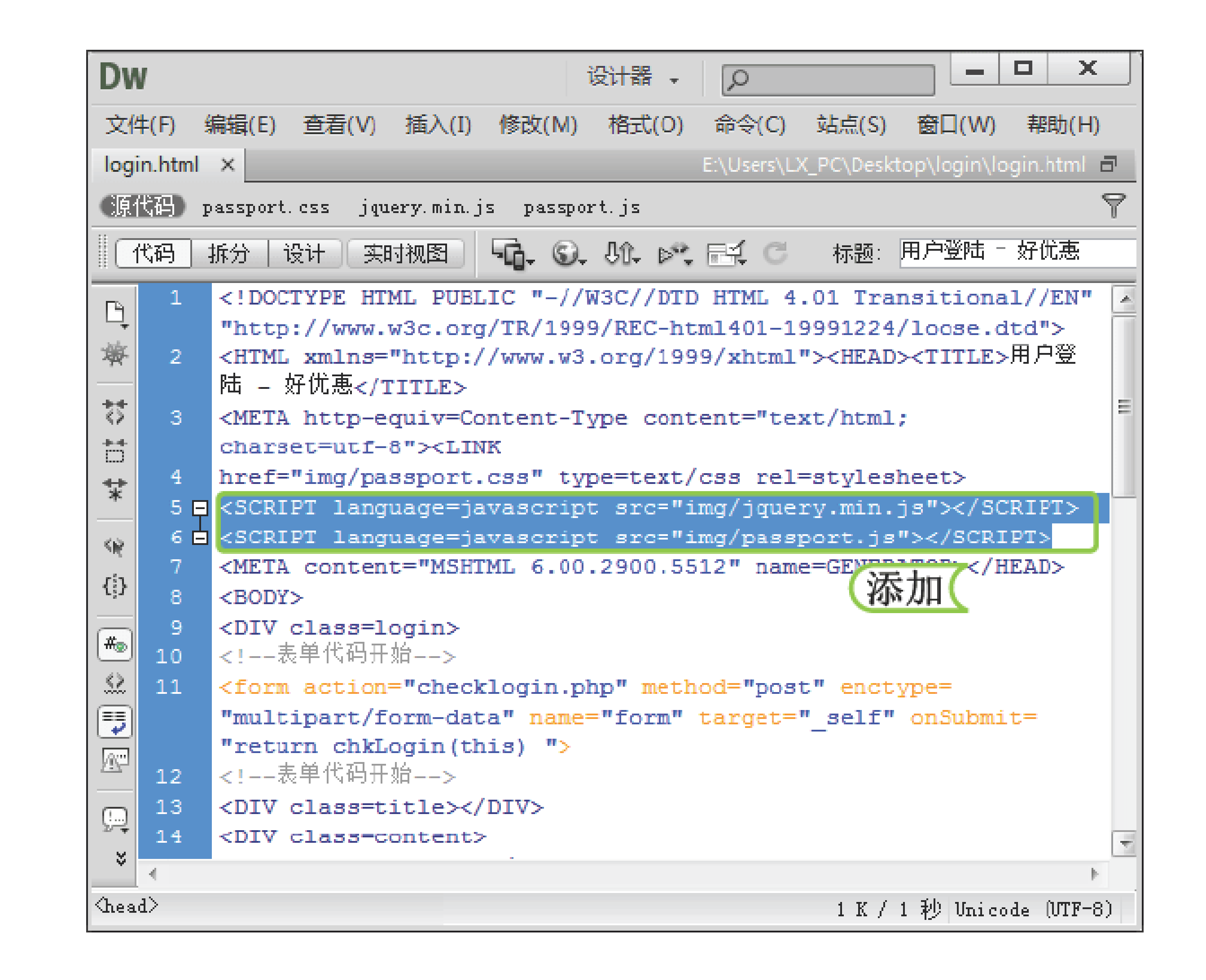
1. 在打开对话框的“名称”文本框中输入图像域的名称“imagebutton”。
2. 单击 确定 按钮，完成图像域的添加。
3. 切换到“设计”视图中，选择图像域，在“属性”面板的“类”下拉列表框中选择“btn”选项。



提个醒 在添加图像域时，需要将插入点定位到代码中，与前面所讲解的添加方法有所不同，是因为这里已经编辑了相应的 CSS 样式，可直接在“类”下拉列表框中进行引用，用户如果没有制作 CSS 样式，则可直接使用前面所讲解的方法进行添加与设置。

STEP 13：添加客户端表单验证

切换到“代码”视图中，在<BODY>标签之前输入代码“<SCRIPT language=javascript src="img/jquery.min.js"></SCRIPT>和<SCRIPT language=javascript src="img/passport.js"></SCRIPT>”。



提个醒

客户端表单验证的代码定义在“img/passport.js”文件中，该文件依赖“img/jquery.min.js”文件，因此表单网页中必须加入上述两个文件的引用。

4.2 制作动态网页

对于一些信息量较大的网站而言，只制作静态网页不能满足用户的需求，因此需要制作动态网页来支持大量数据的存放。在浏览器中用户所查看的网页一般都是动态网页，由数据库支持数据的存放。动态网页有数据库的支持后，不仅可以对网页进行快速更新，还可以方便网站的维护、读取数据。下面将对动态网页的制作以及支持动态网页的数据库创建、连接、增加、删除和修改的操作方法进行介绍。

学习 1 小时

- 掌握数据库的创建方法。
- 熟悉数据库与动态网页的链接方法。
- 熟悉动态站点的创建。
- 掌握数据记录的增加、删除和修改方法。

4.2.1 创建数据库

数据库（DataBase，简称 DB）是指长期存储在电脑中、有组织且可供共享的数据集合。目前常见的数据库包括 Access（是一种简单的数据库管理系统，用于小型企业管理数据）、MSSQL（是一种数据库开发软件，用于大中型企业管理数据）、MySQL（是一种数据库开发软件，用于小型企业管理数据）和 Oracle（是目前最大的关系型数据库开发软件，支持多平台。用于大型企业管理数据）等。

下面将以在 Access 2010 办公软件中创建名为“UserInfor.mdb”的数据库为例，介绍创建 Access 数据库的方法，其具体操作如下：

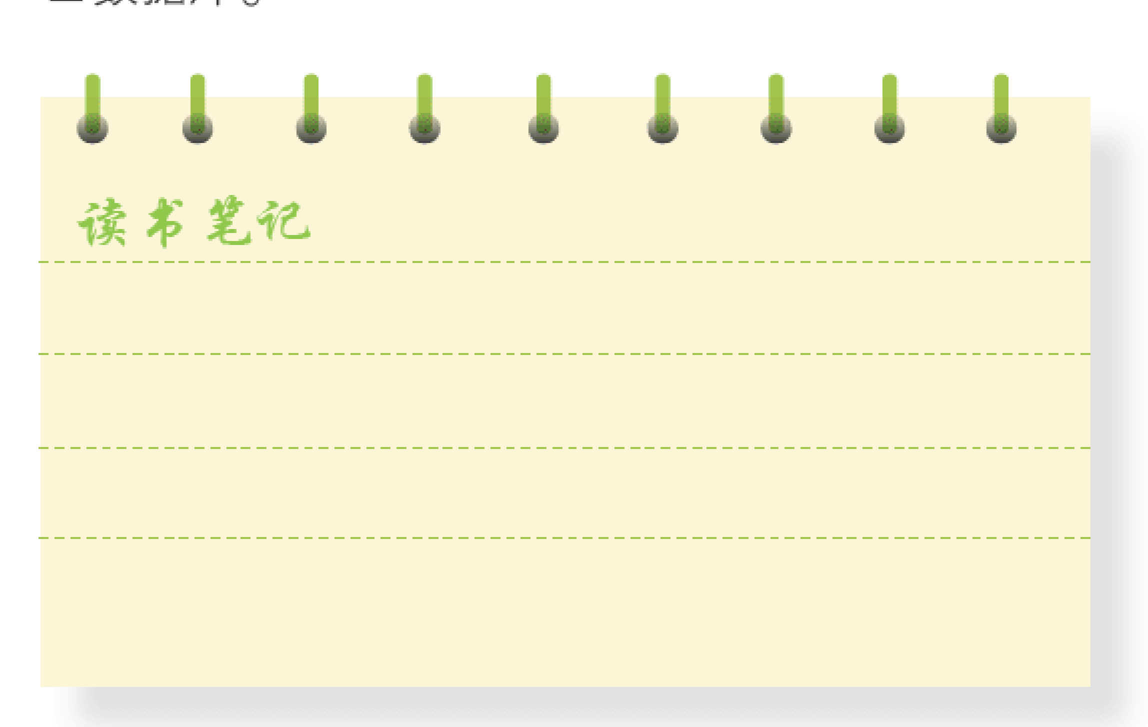
经验一箩筐——认识动态网页

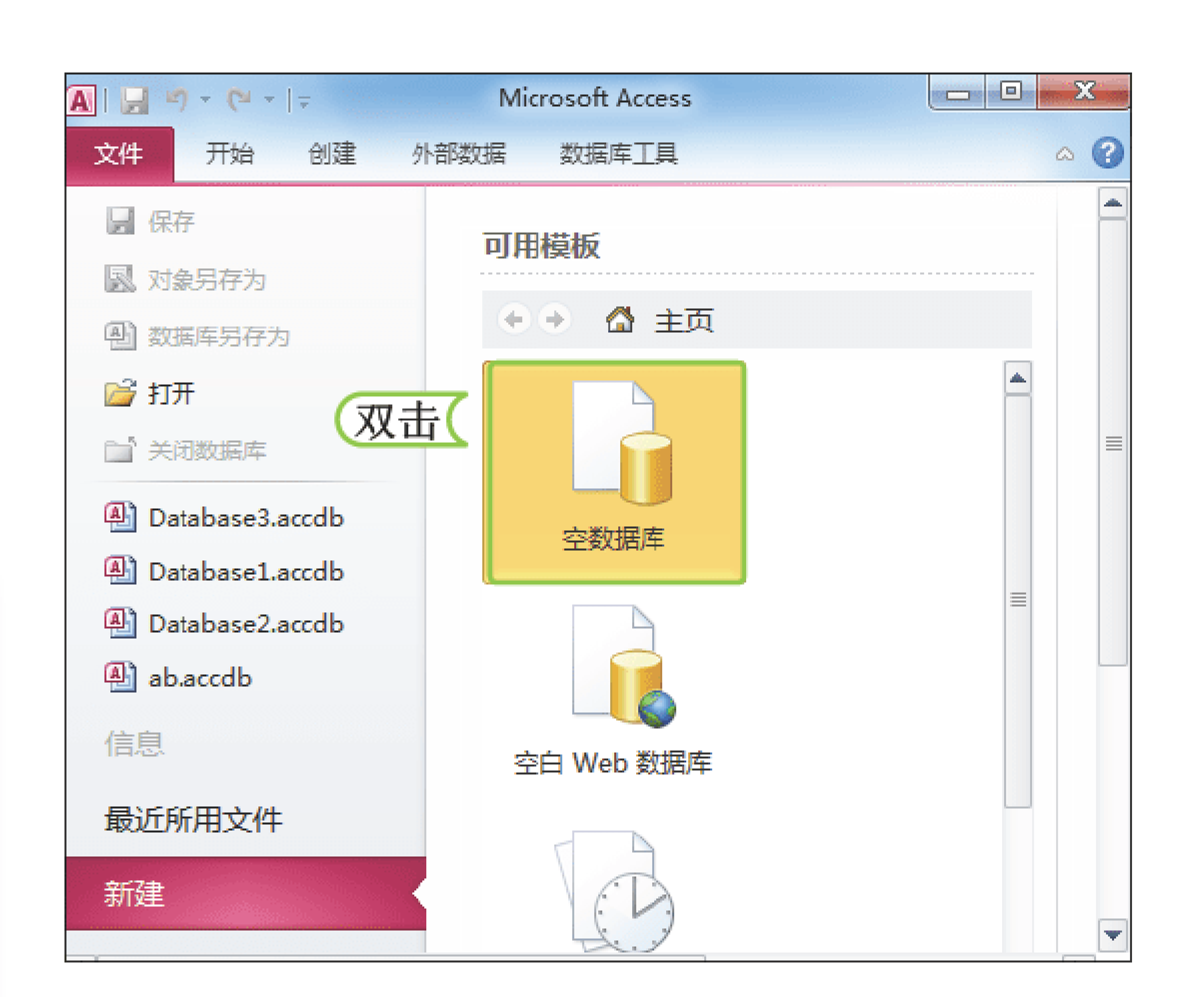
有些用户会认为有动态元素的网页可称之为动态网页，这是一个错误的观点，加入动态元素的网页最多只能称之为媒体网页，而不能称之为动态网页，因为它未与服务器端发生交互。

光盘文件
效果 \ 第 4 章 \db\user_DB.accdb
实例演示 \ 第 4 章 \ 创建数据库

STEP 01：创建空数据库

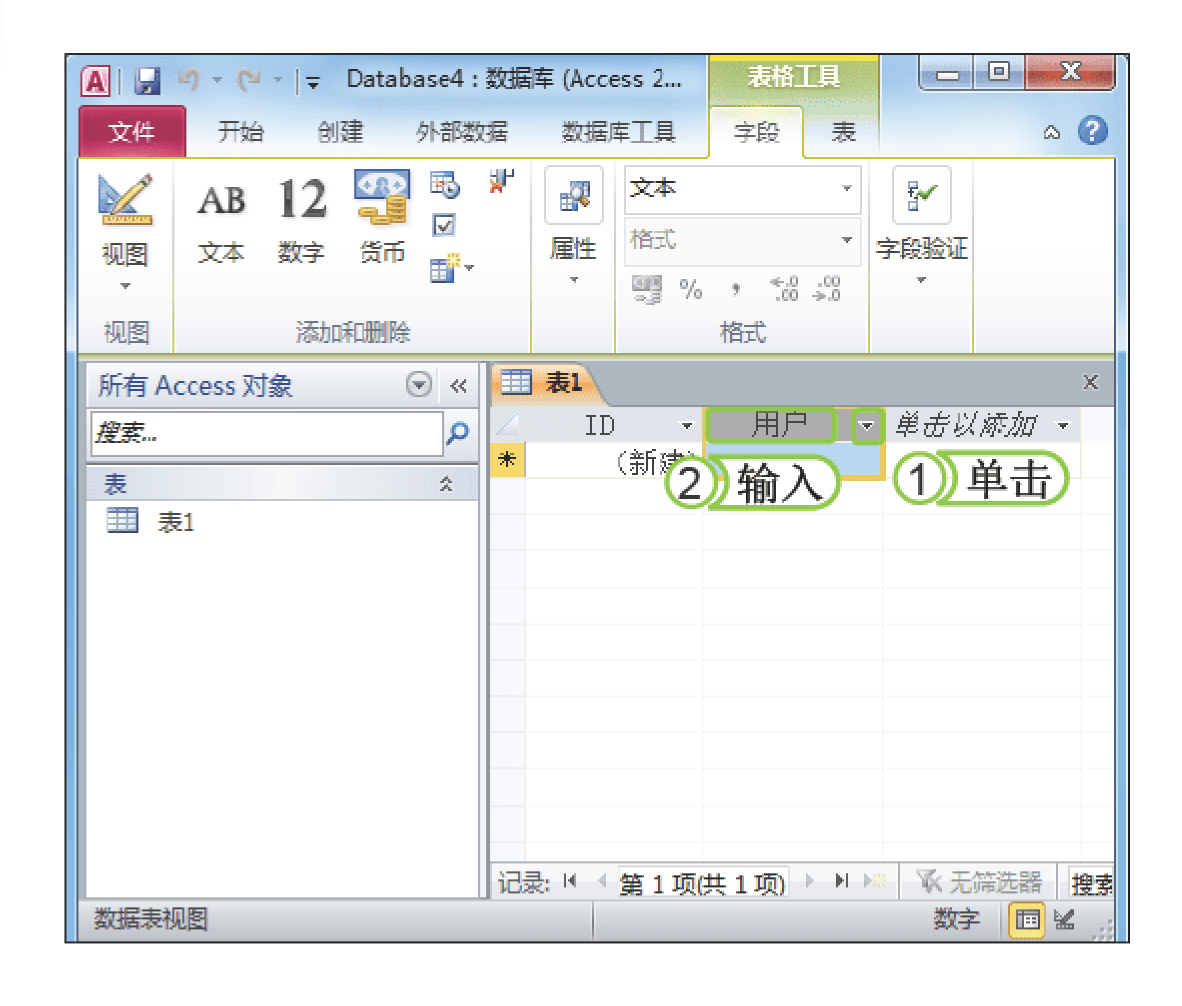
启动 Access 2010，打开“Access 2010”的工作界面，选择【文件】/【新建】命令，在打开的界面中，直接双击 “空数据库”按钮，创建空白数据库。





STEP 02：添加数据表的字段

1. 在打开的窗口的右侧表格中，单击“单击以添加”右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择“文本”选项。
2. 在该文本框中输入“用户”。



提个醒

在创建数据表时，在单击“单击以添加”右侧的下拉按钮后，弹出的下拉列表的选项是用于设置该列的数据类型。

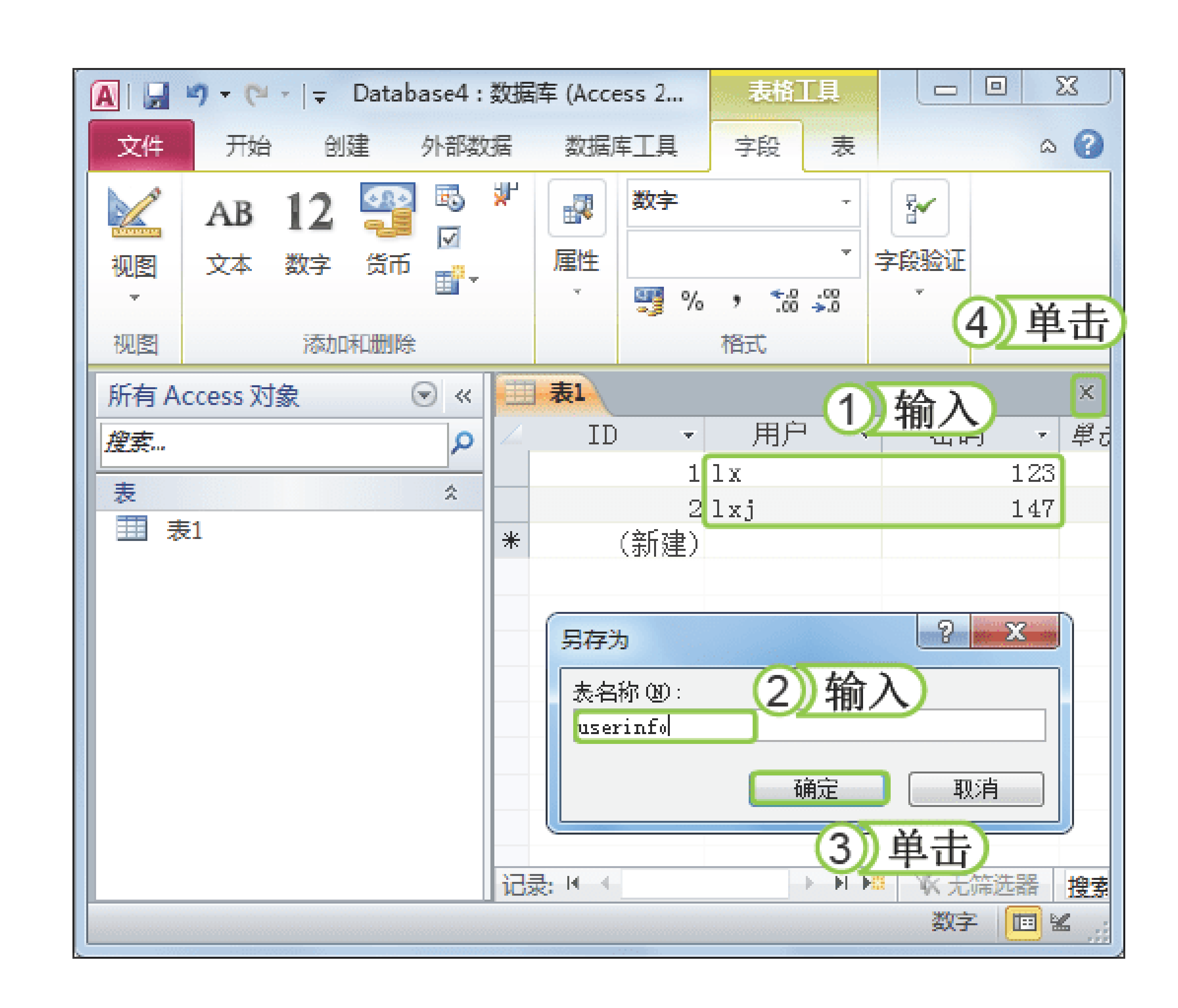
STEP 03：添加数据表的其他字段

使用相同的方法，在“用户”字段后输入“密码”，并将其设置为“文本”型字段。

读书笔记

STEP 04：输入数据表数据并保存

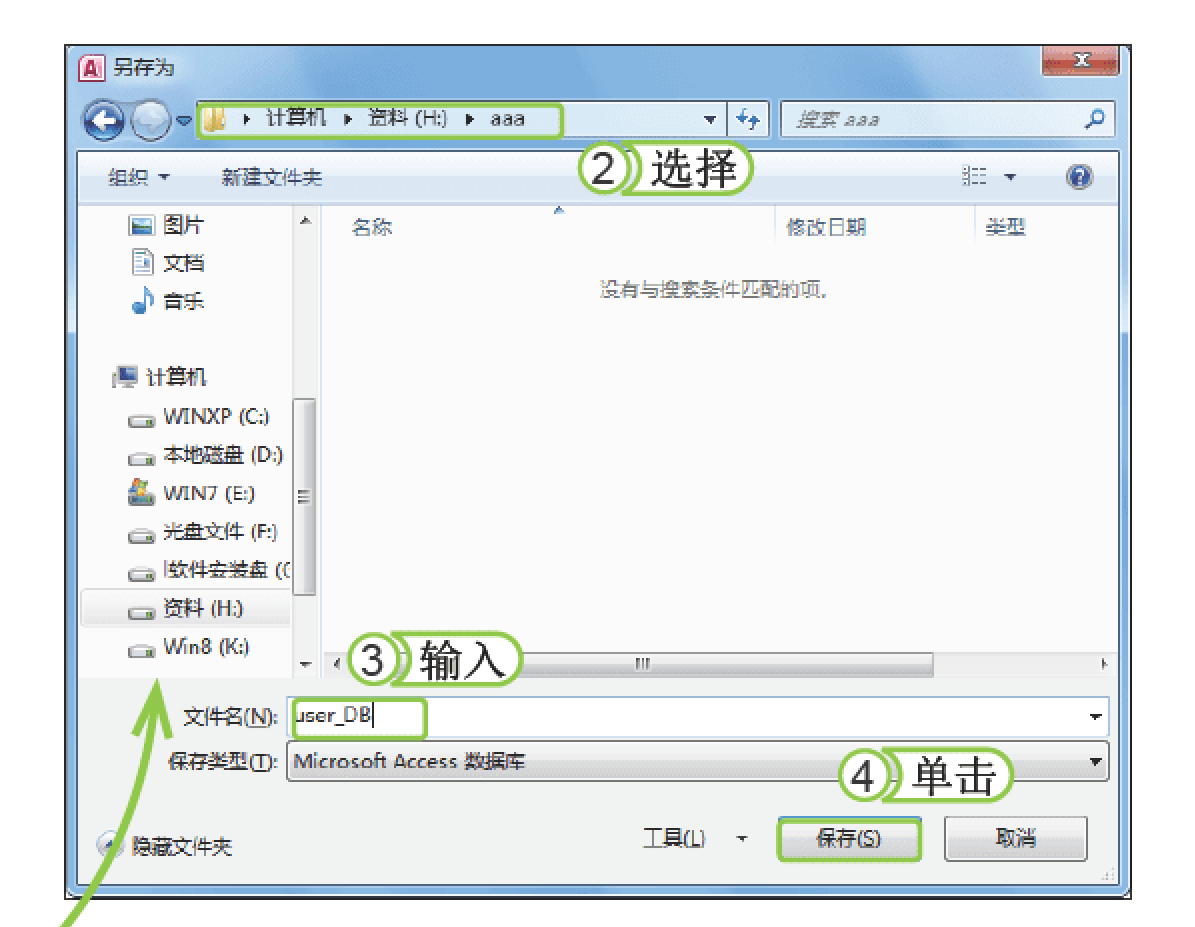
1. 在字段名下方输入用户名和密码。
2. 按Ctrl+S组合键，打开“另存为”对话框，在“表名称”文本框中输入“userinfo”。
3. 单击 确定 按钮。
4. 在表格右上角单击 × 按钮。

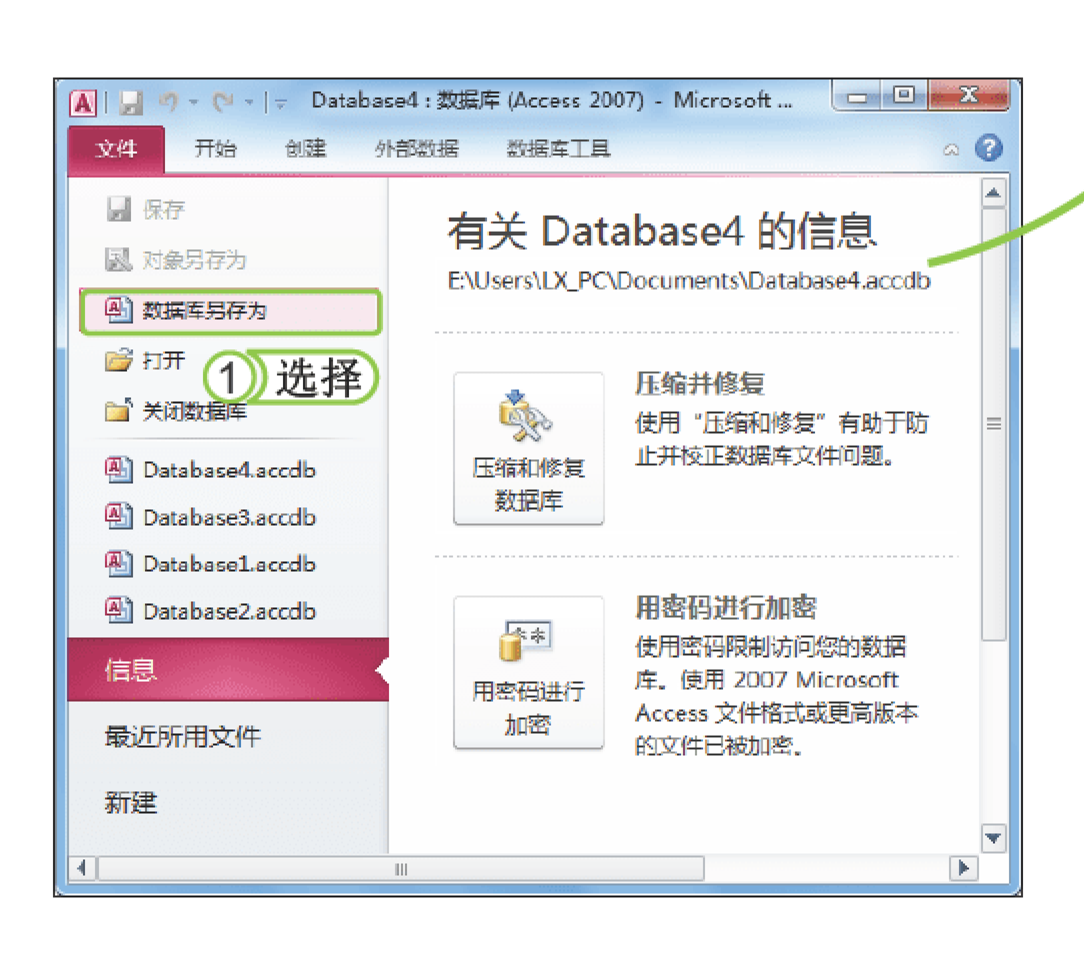


提个醒 在表格中输入数据时，用户字段前的ID字段用于区分数据记录，该字段会在输入其他记录时自动输入，用户也可以手动进行修改，但不能重复。

STEP 05：保存数据库

1. 选择【文件】/【数据库另存为】命令，打开“另存为”对话框。在打开对话框的“保存位置”下拉列表框中选择数据库文件的保存位置。
2. 在“保存类型”下拉列表框中选择“Microsoft Access 数据库”选项。在“文件名”文本框中输入数据库文件的名称“user_DB”。
3. 单击 保存(S) 按钮，关闭Access 2010完成数据库的创建。







经验一箩筐——创建数据表须知

在同一个数据库中，可创建多个数据表，所以在同一个网站中，最好只使用一个数据库，并在数据库中创建多个不同的数据表来满足网站的需求。如果在同一个网站使用多个数据库，则需要连接不同的数据库。

4.2.2 动态站点的创建及配置（IIS 配置）

在开发动态网站前，必须在 Dreamweaver 或动态网页开发软件中建立一个动态站点，方便管理网站中的各种文件。若要在浏览器中预览动态站点中的网页，还需要在 IIS 中添加并设置物理路径。下面将以创建“QQ_Login”站点为例，讲解动态站点的创建及配置。其具体操作如下：



实例演示 \ 第 4 章 \ 动态站点的创建及配置（IIS 配置）

STEP 01：打开“添加网站”对话框

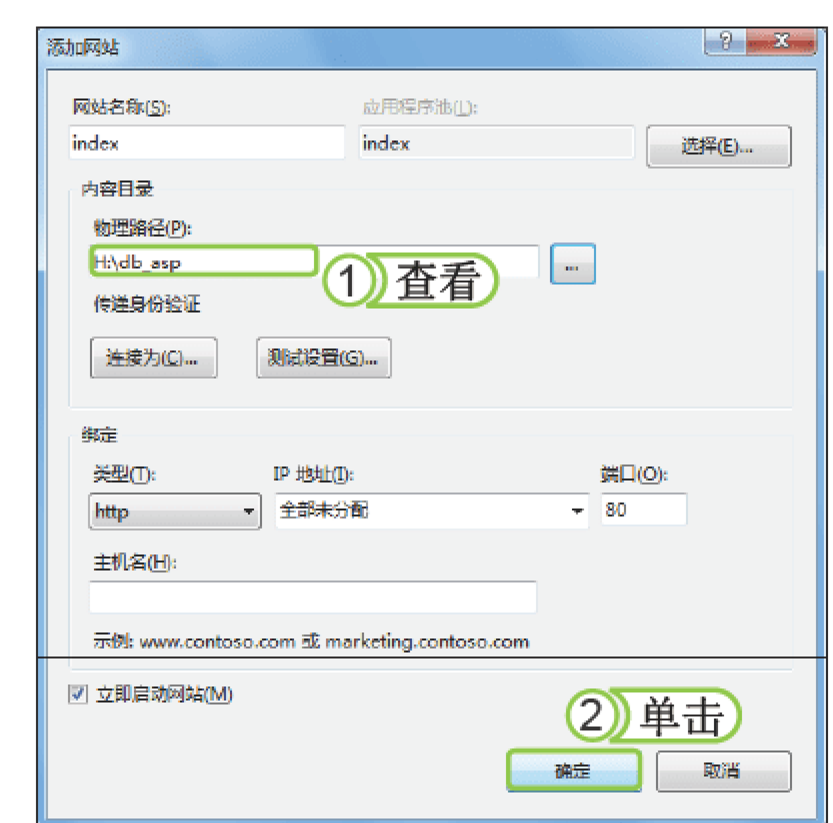
1. 打开“Internet 信息服务（IIS）管理器”窗口，在左侧窗格中展开各选项，选择“网站”选项。
2. 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加网站”命令，打开“添加网站”对话框。

> **提个醒** 对于要发布的动态或静态网站都需要在 IIS 中添加，才能在其他电脑中访问，其中动态网站必须发布后才能在浏览器中预览。

STEP 02：设置网站的物理路径

1. 在打开对话框的“网站名称”文本框中输入要发布网站的名称首页，这里输入“index”。
2. 在“物理路径”后，单击 按钮，打开“浏览文件夹”对话框，选择网站所在的文件夹。
3. 单击 确定 按钮。





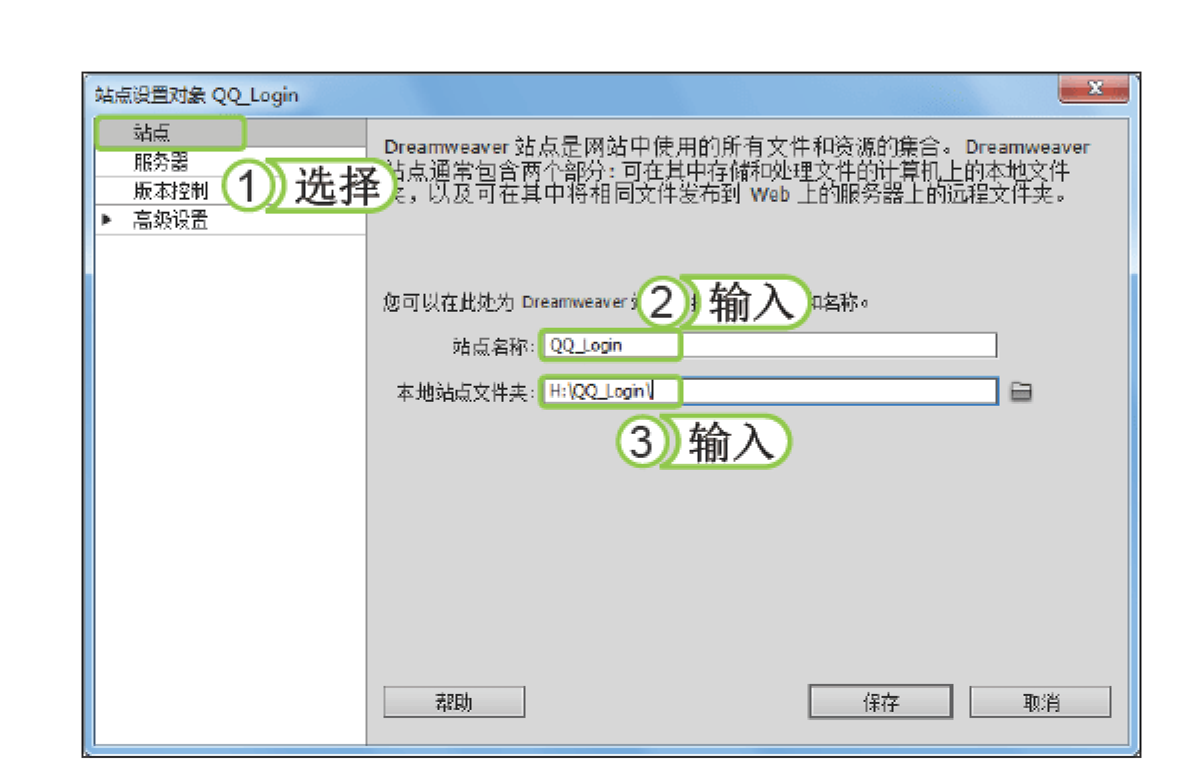
STEP 03：完成网站添加

1. 返回“添加网站”对话框中，便可查看到设置的物理路径。
2. 其他保持默认设置，单击 确定 按钮，完成添加网站的设置，关闭所有对话框及窗口。

> **提个醒** 在 IIS 中添加的网站，不能同时使用相同的端口号，若端口号相同时，需停止其中某个网站的运行。

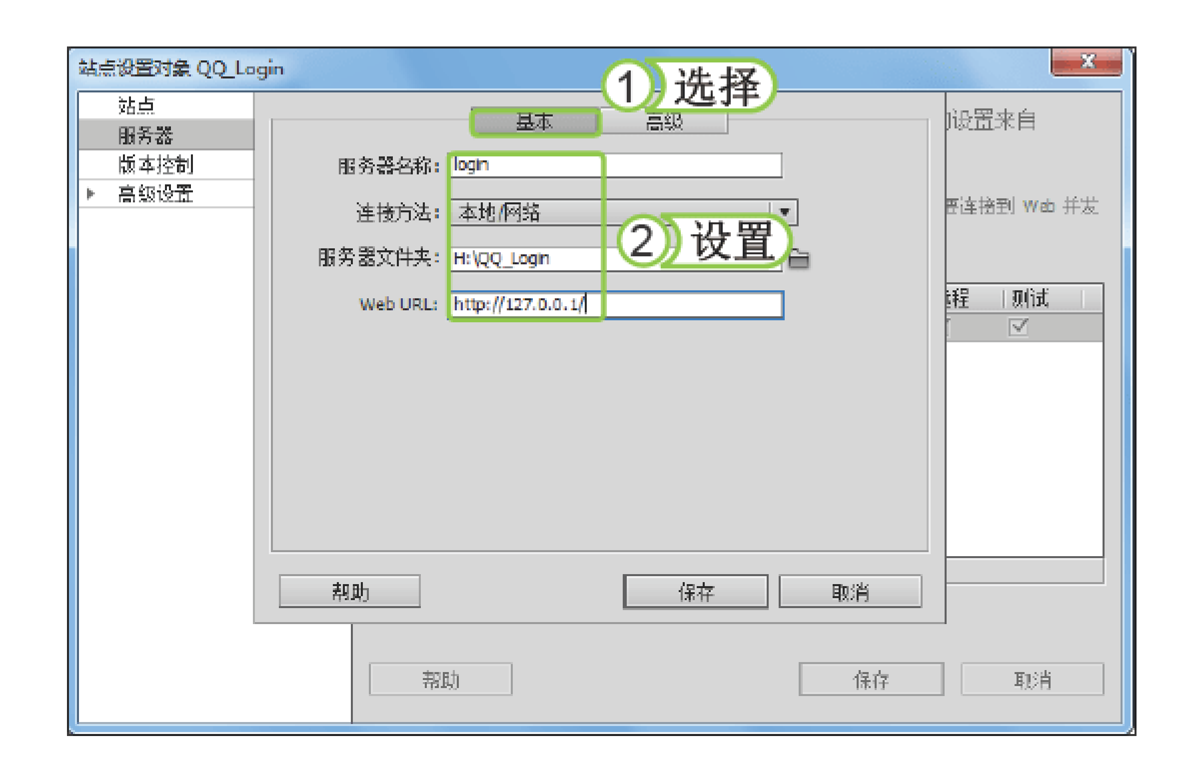
STEP 04： 新建站点

1. 在 Dreamweaver CS6 中选择【站点】/【新建站点】命令，在打开的对话框中选择“站点”选项。
2. 在右侧窗格的“站点名称”文本框中输入“QQ_Login”。
3. 在“本地站点文件夹”文本框中输入网站路径“H:\QQ_Login\”。



STEP 05： 服务器的基本配置

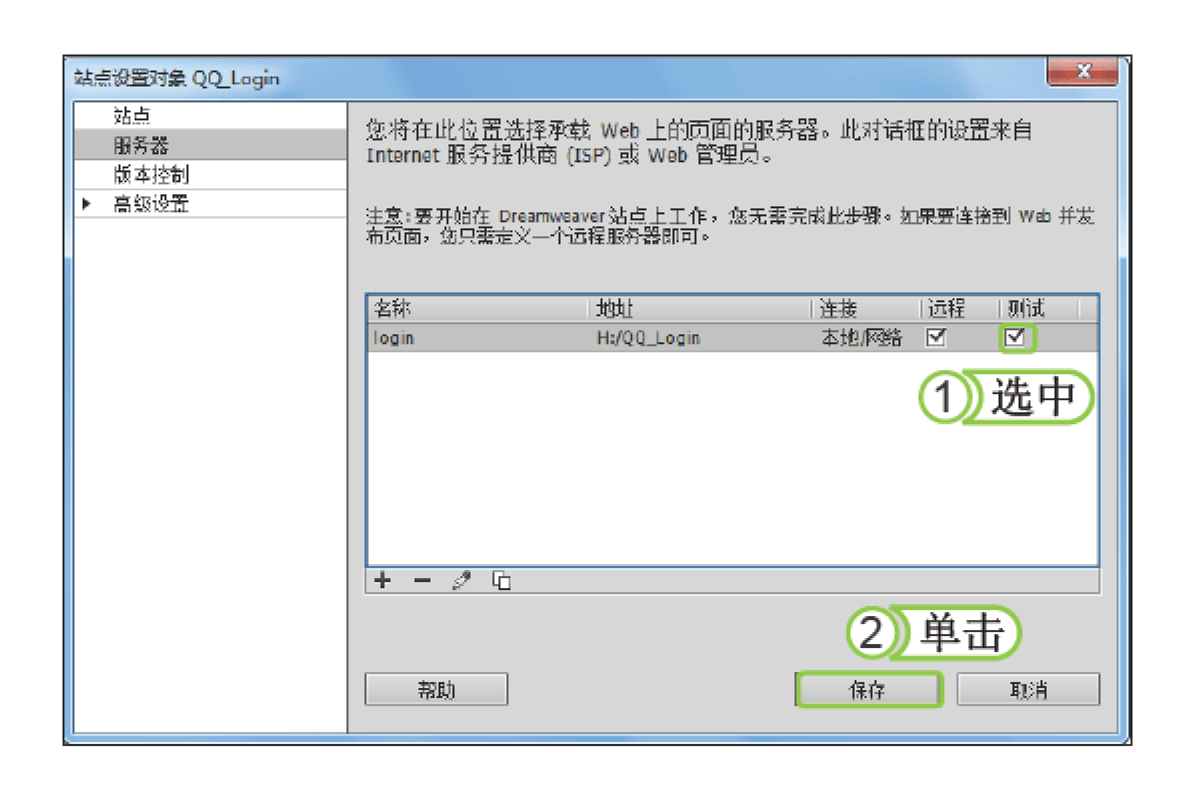
1. 在该对话框左侧选择“服务器”选项，在右侧窗格中单击[+]按钮，在打开的对话框中选择“基本”选项卡。
2. 在“服务器名称”文本框中输入“login”。在“连接方法”下拉列表框中选择“本地 / 网络”选项。在“服务器文件夹”文本框中输入“H:\QQ_Login”。在“Web URL”文本框中输入“http://127.0.0.1”。





STEP 06： 服务器的高级配置

1. 在该对话框中选择“高级”选项卡。
2. 在“服务器模型”下拉列表框中选择“ASP VBScript”选项。
3. 单击[保存]按钮，完成服务器配置。



STEP 07： 完成站点创建

1. 在返回对话框右侧的窗格中，选中“远程”和“测试”下方的复选框。
2. 单击[保存]按钮，完成整个站点的创建及配置。

提个醒 对于创建站点所使用的路径，是用户在电脑的 H 盘中所新建的一个文件夹。

4.2.3 动态网页与数据库的连接

通过动态网页操作数据库必须先创建数据库连接，即在动态网页与数据库之间进行联系，让双方的数据通过此联系进行交换。但此前提是创建好数据库，并将数据库放到动态站点中对站点进行配置。

下面将在Dreamweaver CS6中创建动态网页，并与创建好的数据库进行连接，其具体操作如下：



效果 \ 第 4 章 \login_db.asp

实例演示 \ 第 4 章 \ 动态网页与数据库的连接

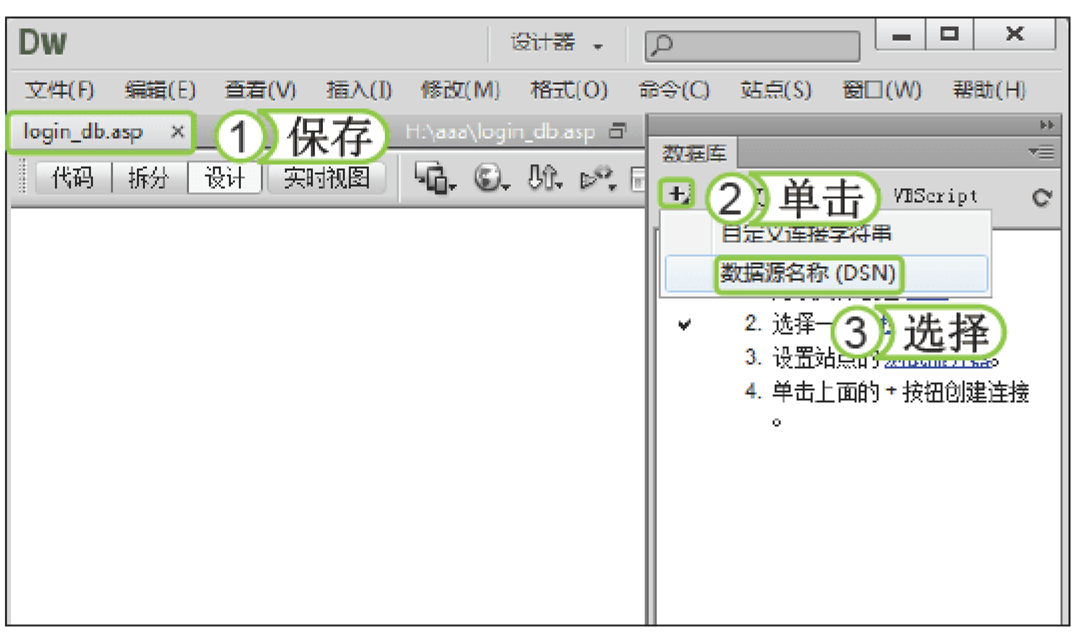
STEP 01： 创建动态网页

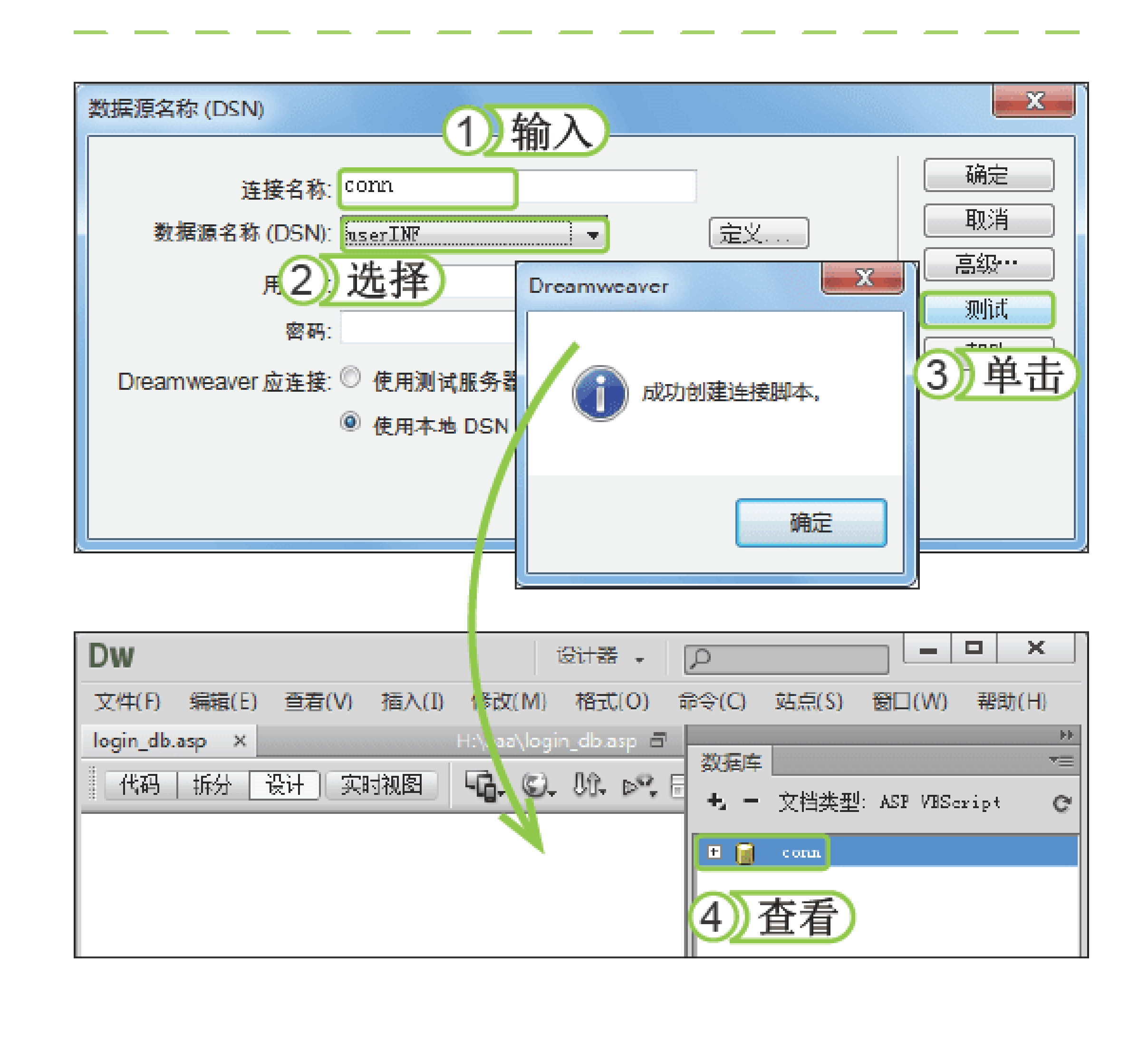
1. 在 Dreamweaver CS6 中，选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框。
2. 选择“空白页”选项。
3. 在“页面类型”列表框中选择“ASP VBScript”选项。
4. 在“布局”列表框中选择“无”选项。
5. 单击 创建(R) 按钮，创建空白动态网页。



STEP 02： 保存动态网页并打开

1. 将创建的动态网页保存为“login_db.asp”。
2. 选择【窗口】/【数据库】命令，打开“数据库”面板，单击⊞按钮。
3. 在弹出的下拉列表中选择“数据源名称（DSN）”选项，打开“数据源名称（DSN）”对话框。





提个醒

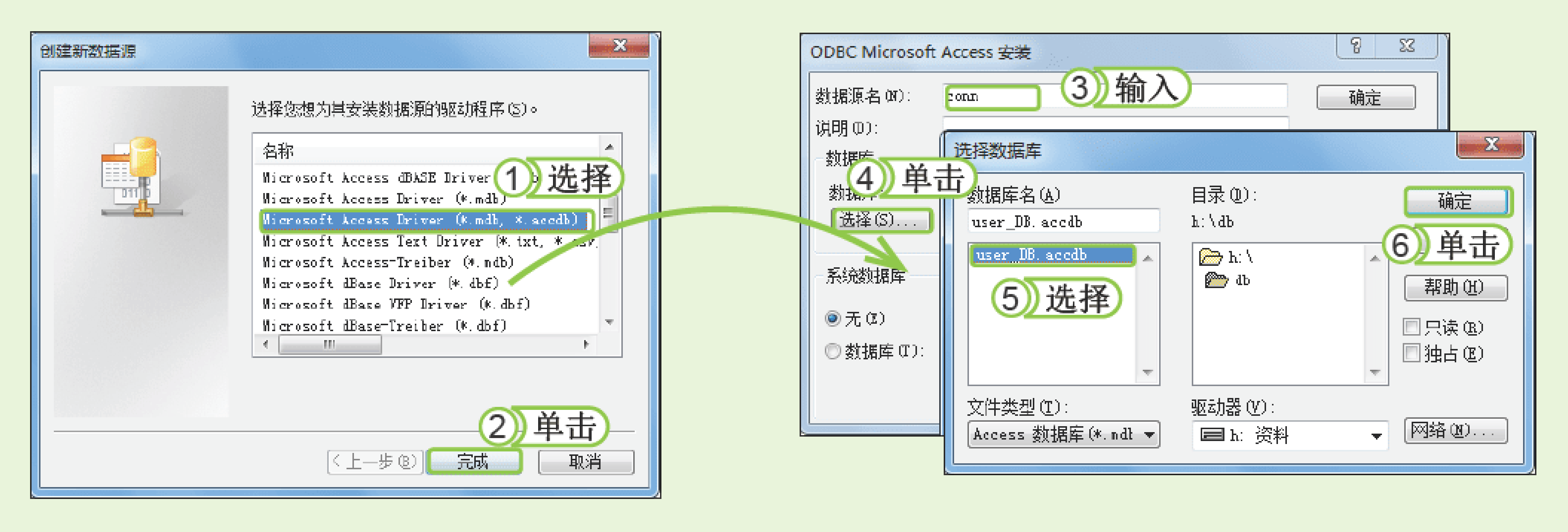
在连接数据源所创建的动态网站时必须创建网站站点，否则无法单击⊞按钮。

STEP 03： 设置数据源

1. 在打开对话框的“连接名称”文本框中输入“conn”。
2. 在“数据源名称”下拉列表框中选择“userINF”选项。
3. 单击 测试 按钮，测试是否链接数据库成功，如果成功则会弹出成功的提示。
4. 单击 确定 按钮，关闭对话框便可以查看效果。

经验一箩筐——添加数据源 DNS

在使用“数据源”名称选项时，需要添加测试服务器的驱动，否则会导致连接数据时出错。其方法是：通过在“控制面板”中双击“管理工具”超级链接，在打开的对话框中双击“数据源(odbc)”选项，在打开的对话框中选择“系统 DNS”选项卡，单击 添加(D)... 按钮，在打开的对话框中选择“Microsoft Access Driver(*.mdb)”选项，单击 完成 按钮，在打开对话框的“数据源名”文本框中输入名称“conn”，单击 选择(S)... 按钮，在打开对话框中选择数据库所在路径后再选择数据库，然后依次单击 确定 按钮。



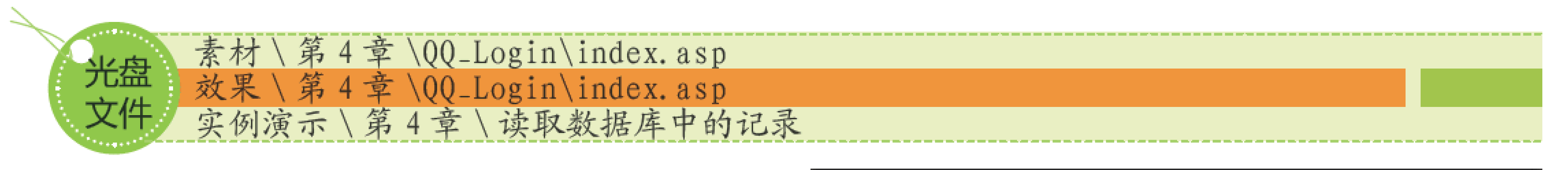
4.2.4 数据库动态网页

在数据库中的行称为记录，列称为属性，数据库中有多少行就有多少条记录。数据库最简单的操作就是读取记录、插入记录、删除记录和更改记录。执行这些操作除了要链接数据库外，还需要选择数据记录所在的表。下面将对在网页中如何读取、删除和更改数据库表中的数据的方法进行讲解。

1. 读取数据库中的记录

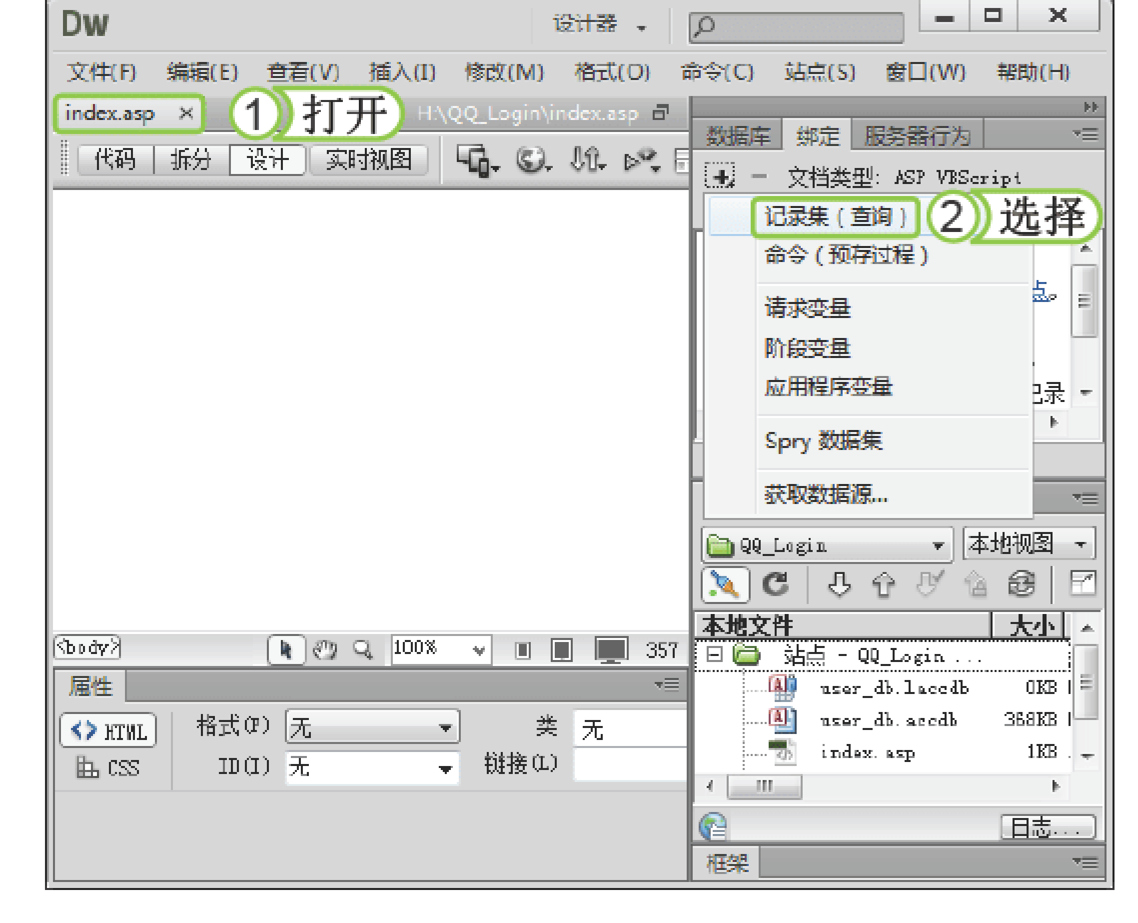
在制作网页时，可以不用在网页中直接添加数据，而是从数据库的表中读取数据，这样就不会占用网页的空间，从而提升浏览速度。

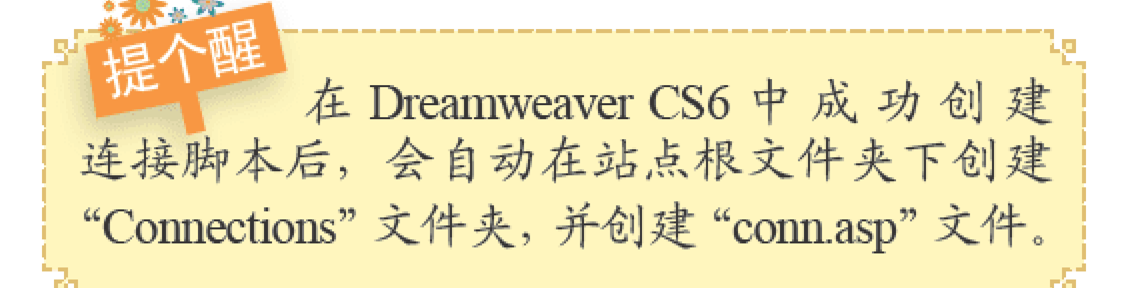
下面将在“index.asp”网页中对已经创建的数据库中的数据进行读取操作，其具体操作如下：



STEP 01: 添加记录集

1. 在“QQ_Login”管理站点中，打开“index.asp”动态网页。
2. 选择【窗口】/【绑定】命令，打开“绑定”面板，单击 + 按钮，在弹出的下拉列表中选择“记录集（查询）”选项。

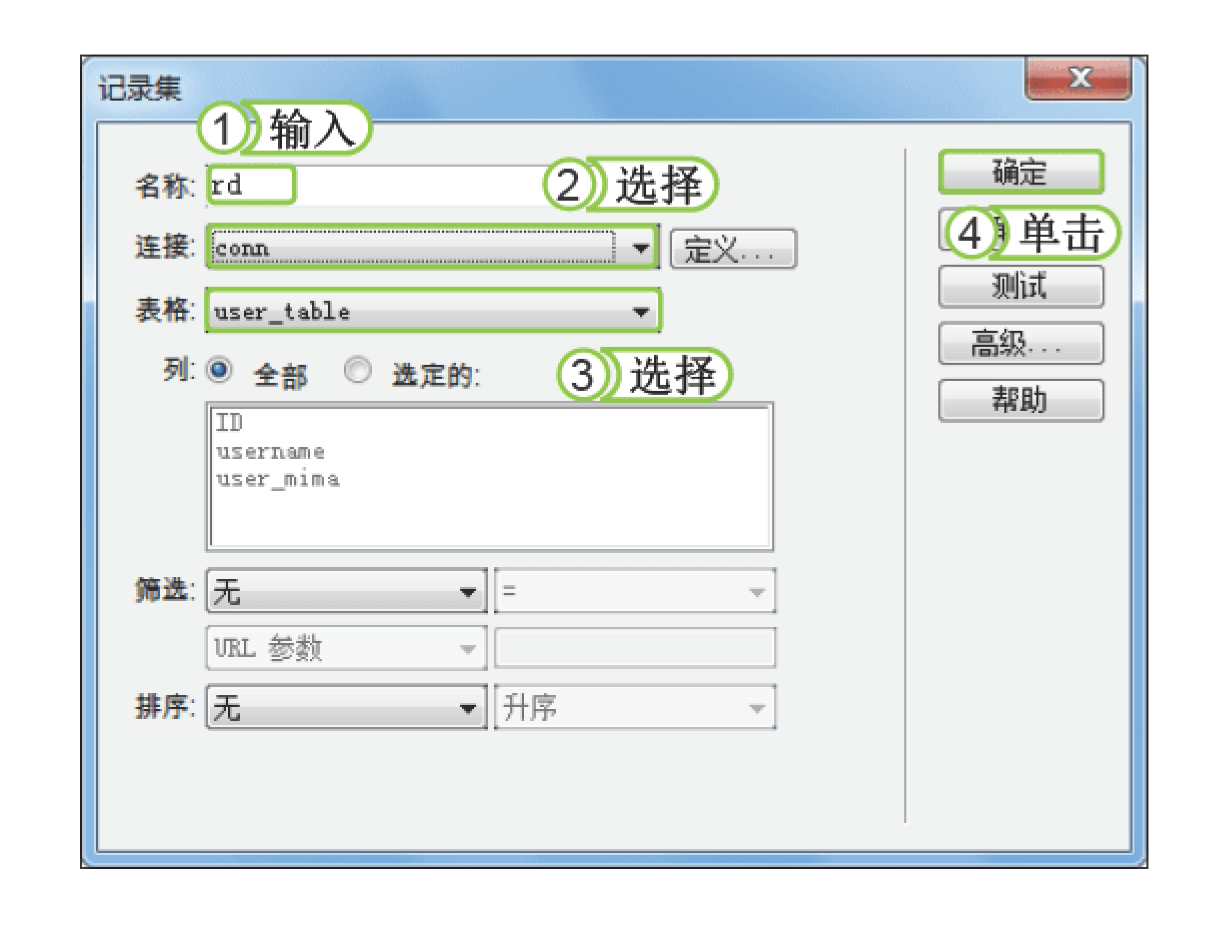



提个醒

在 Dreamweaver CS6 中成功创建连接脚本后，会自动在站点根文件夹下创建“Connections”文件夹，并创建“conn.asp”文件。

STEP 02：设置记录集

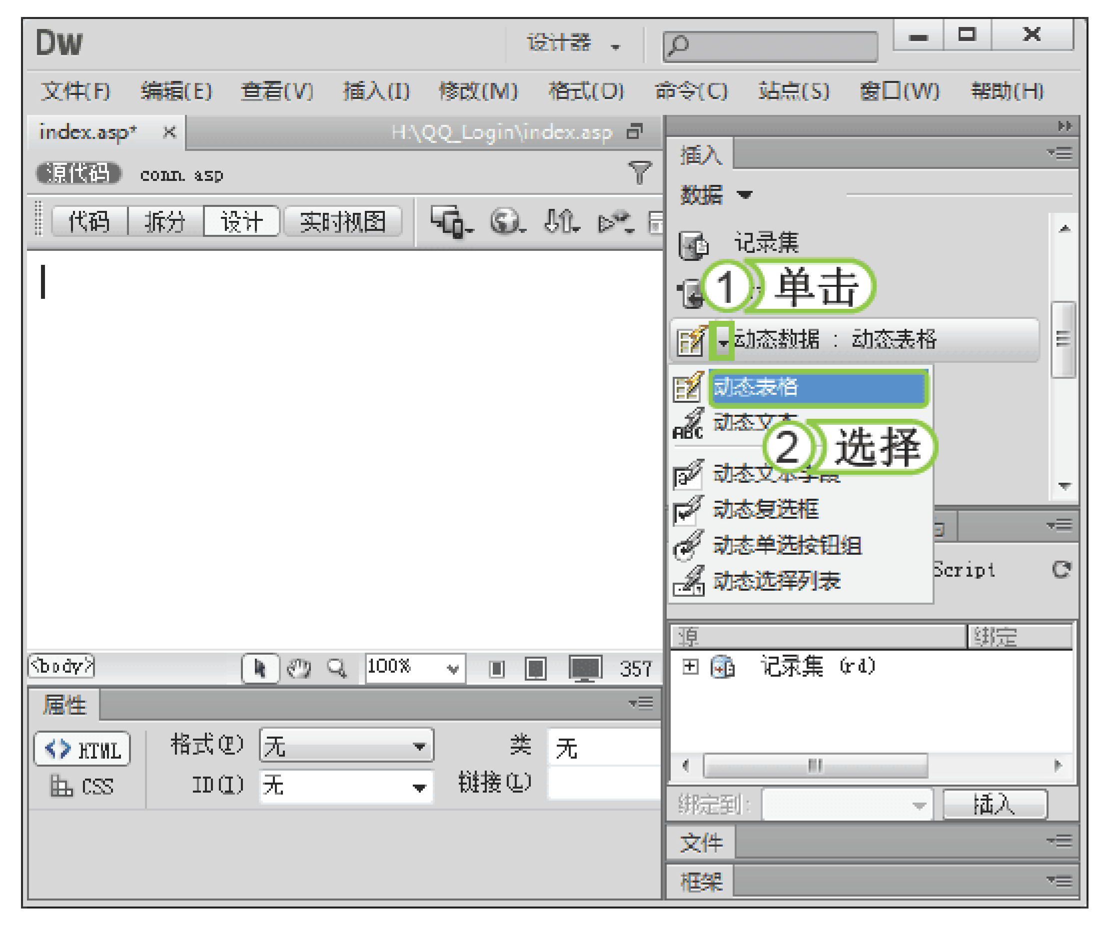
1. 在打开对话框的“名称”文本框中输入记录集的名称“rd”。
2. 在“连接”下拉列表框中选择数据库连接“conn”选项。
3. 在“表格”下拉列表框中选择要操作的表“user_table”选项。
4. 其他保持默认设置后，单击[确定]按钮完成记录集的添加。



STEP 03：添加动态表格

1. 打开“插入”面板，在“数据”选项的列表框中单击“动态数据”前的下拉按钮。
2. 在弹出的下拉列表中选择“动态表格”选项，打开“动态表格”对话框。

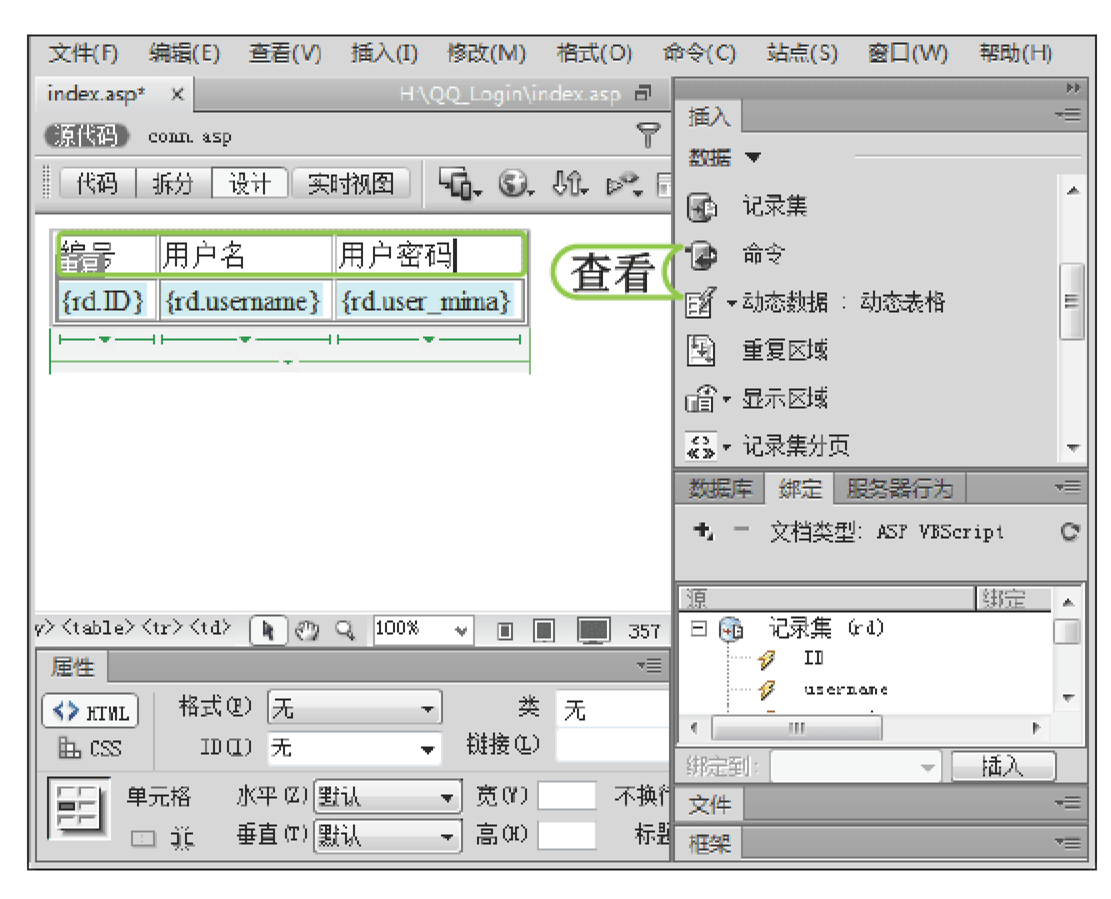
> **提个醒**
>
> 在动态网页中要显示数据库中的数据时，除了要先创建数据库连接，还需要创建记录集。记录集是一个容器，将需要读取的数据库数据输入其中，然后通过动态表格功能将数据显示出来。





STEP 04：设置动态表格

1. 在打开对话框的“记录集”下拉列表框中选择“rd”选项。
2. 在“显示”后选中◉[所有记录]单选按钮。
3. 在“边框”文本框中输入“2”。
4. 其他保持默认设置后，单击[确定]按钮完成动态表格的设置。



STEP 05：修改表格标题

在动态网页中可查看到添加的表记录集，将第一行中每个表格中的标题依次改为“编号”、“用户名”和“用户密码”。

> **提个醒**
>
> 在表记录集中，第一行是表格的标题，第二行是数据库中的表格记录，其功能是在“动态表格”对话框中设置显示的数据记录条数。

STEP 06：预览效果

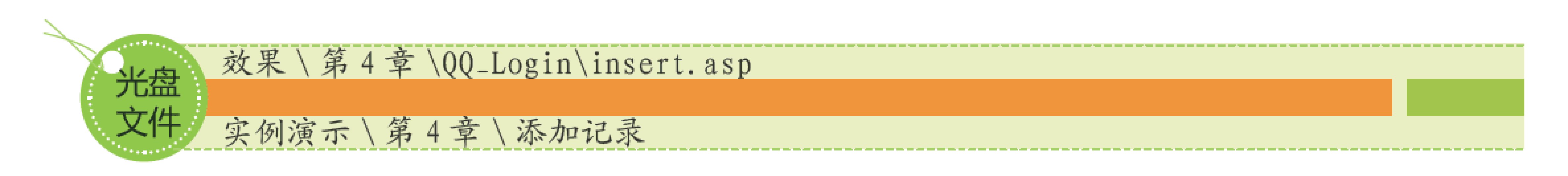
在 Dreamweaver CS6 中，按 F12 键，在浏览器中进行预览。



2. 添加记录

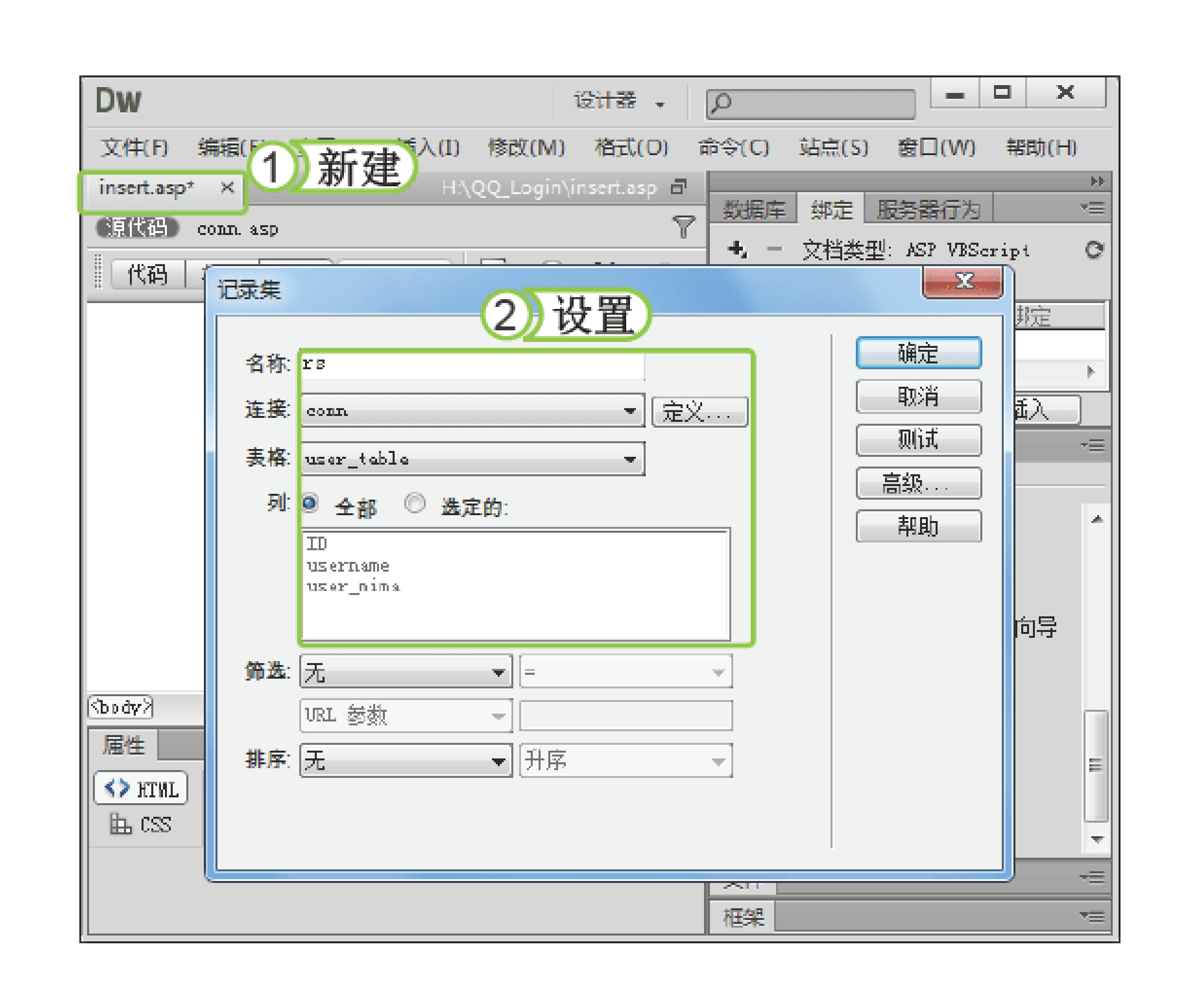
在动态网页中要将输入的用户信息保存到数据库中，可以使用“插入记录”服务器行为来实现。

下面将在“QQ_Login”站点中创建 insert.asp 动态网页，并使用该网页对数据进行添加，其具体操作如下：



STEP 01：创建记录集

1. 在“QQ_Login”管理站点中，新建“insert.asp”动态网页。
2. 打开“记录集”对话框进行记录集设置。

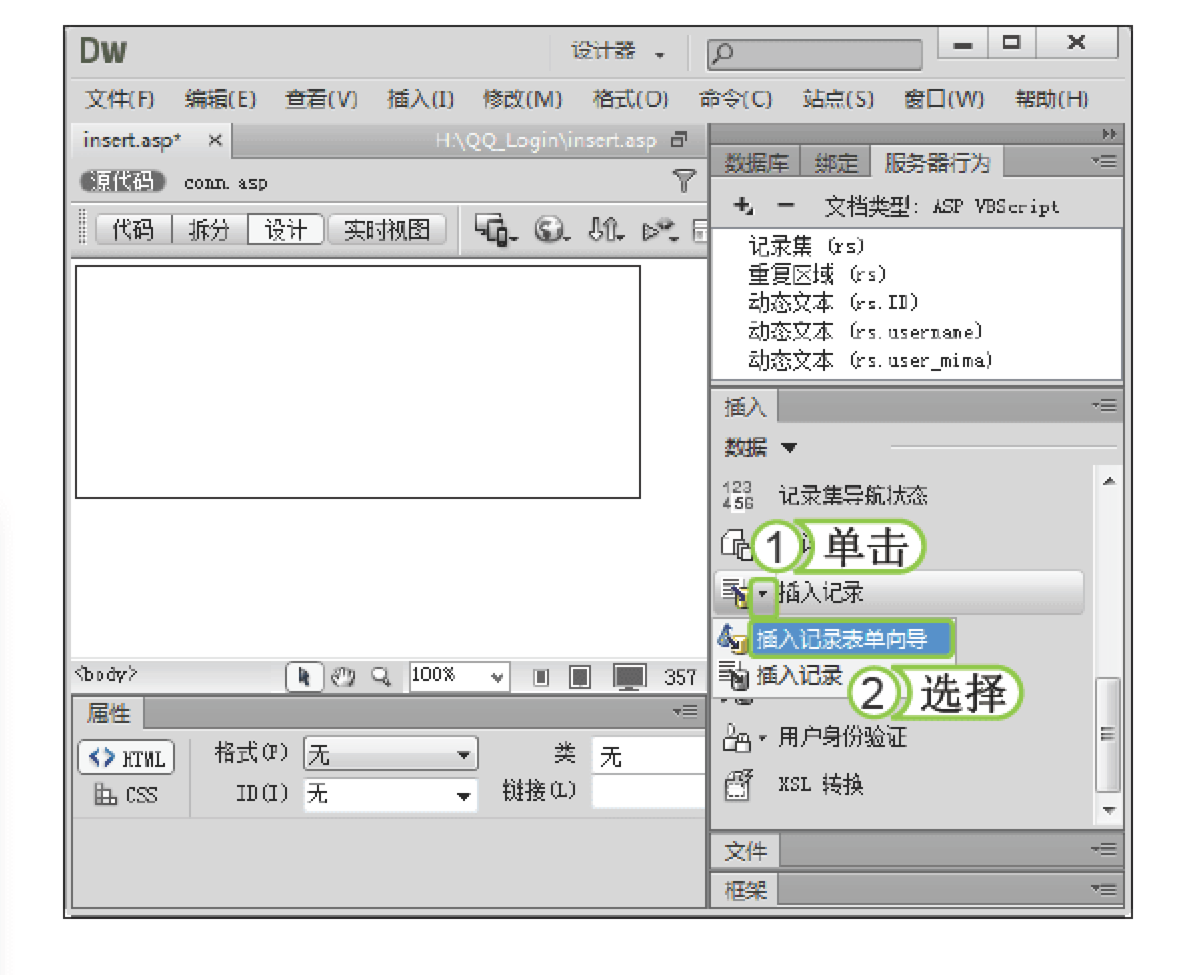


提个醒

在动态网页中，第一次创建记录集，只需在“绑定”面板单击 按钮进行添加，如果要进行修改、删除或其他操作，则可在“服务器行为”面板中单击 按钮进行设置。

STEP 02：添加记录

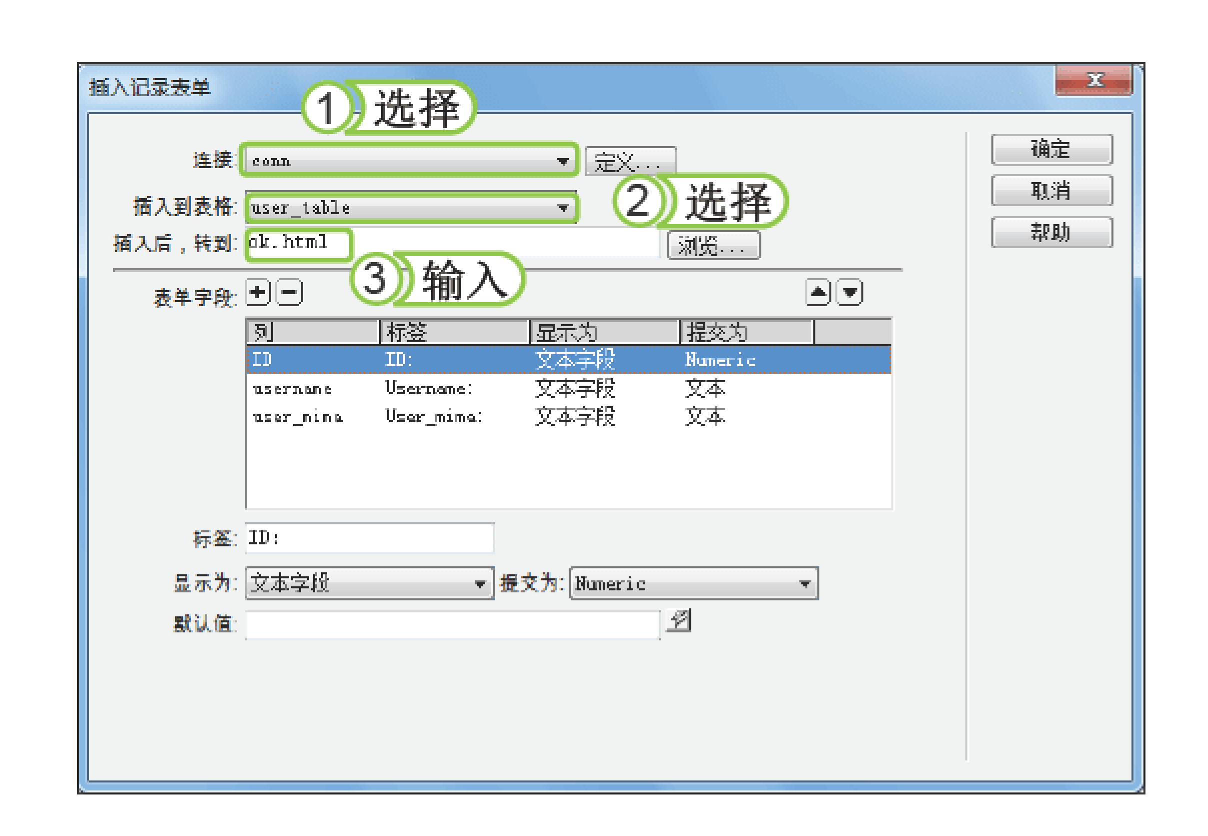
1. 在“插入”面板的“数据”选项卡中单击“插入记录”前的下拉按钮。
2. 在弹出的下拉列表中选择“插入记录表单向导”选项，打开“插入记录表单”对话框。



读书笔记

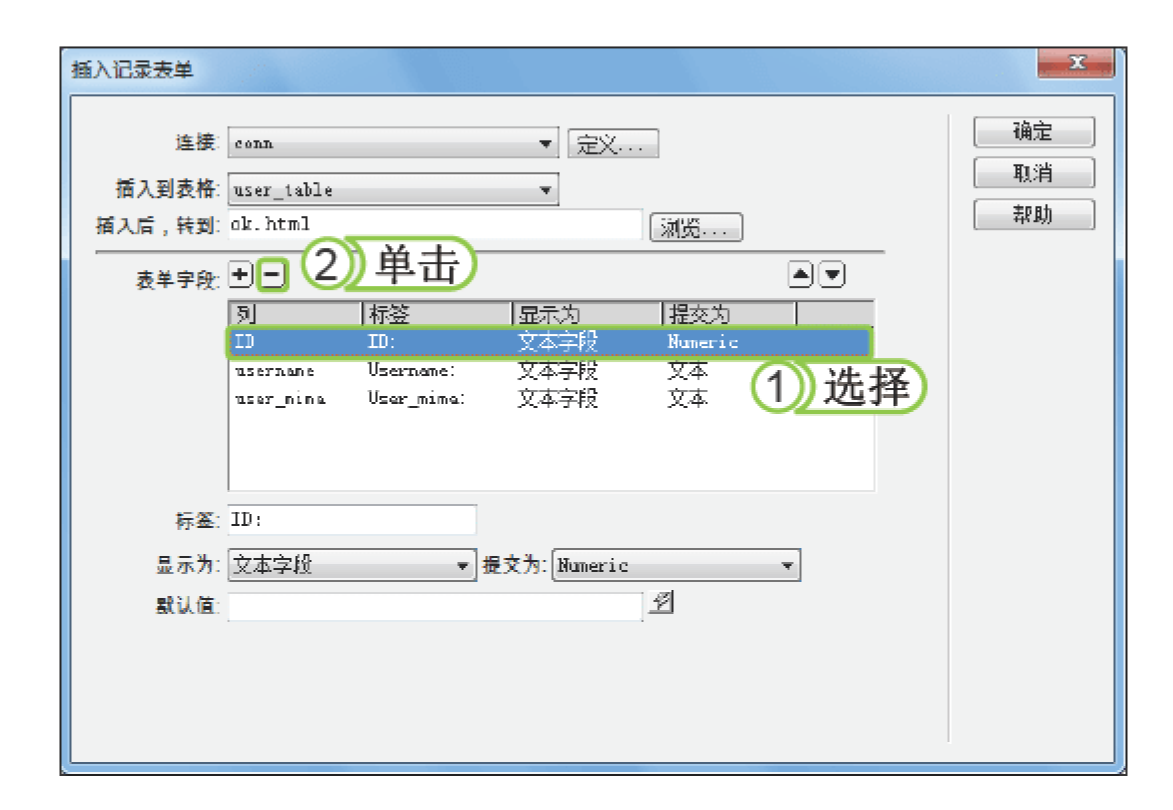
STEP 03：设置记录

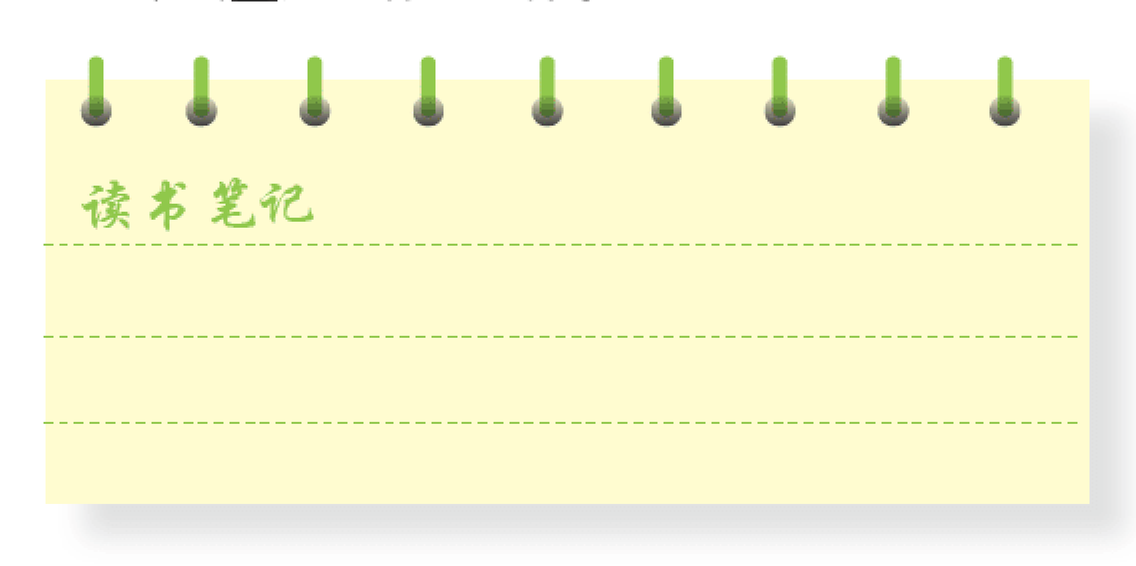
1. 在打开对话框的“连接”下拉列表框中选择“conn”选项。
2. 在“插入到表格”下拉列表框中选择需将数据插入的表格“user_table”。
3. 在“插入后，转到”文本框中输入插入数据成功后将显示成功信息的页面。

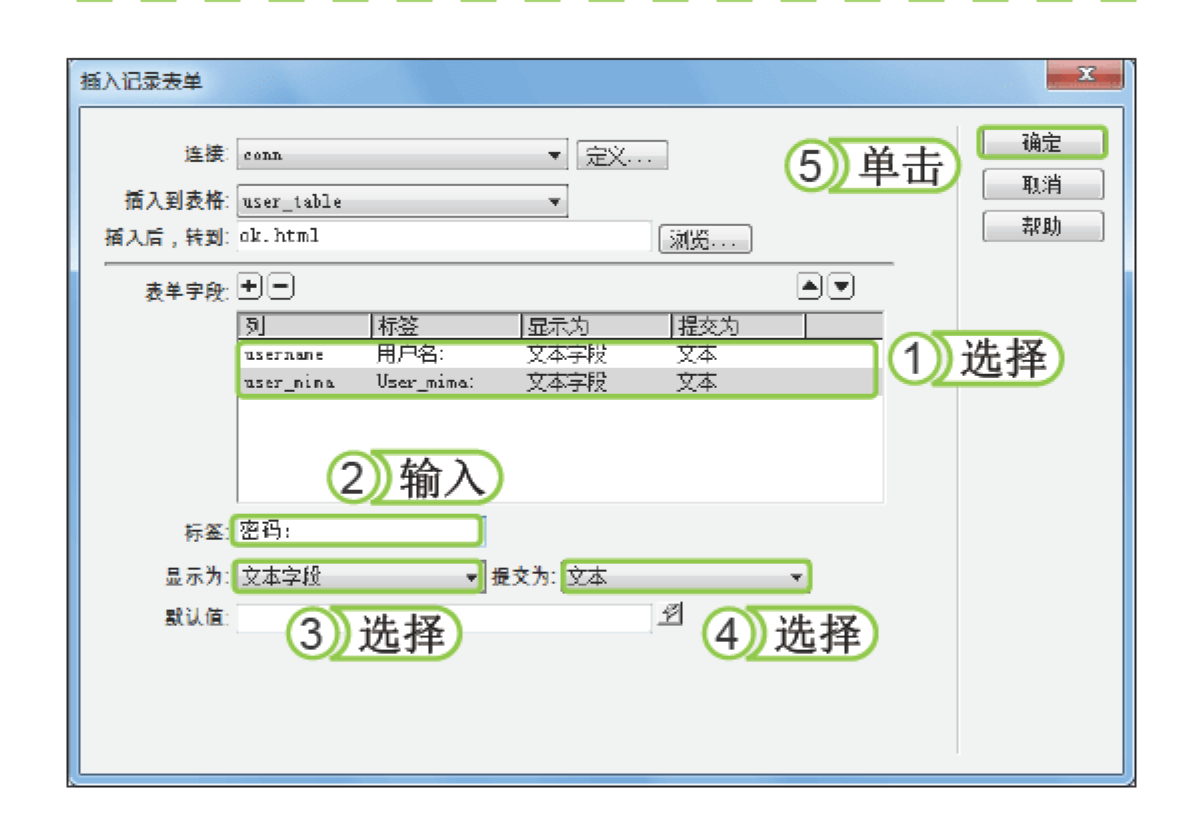


STEP 04：删除多余表单字段

1. 在“表单字段”列表框中选择第一项。
2. 单击⊟按钮将其删除。

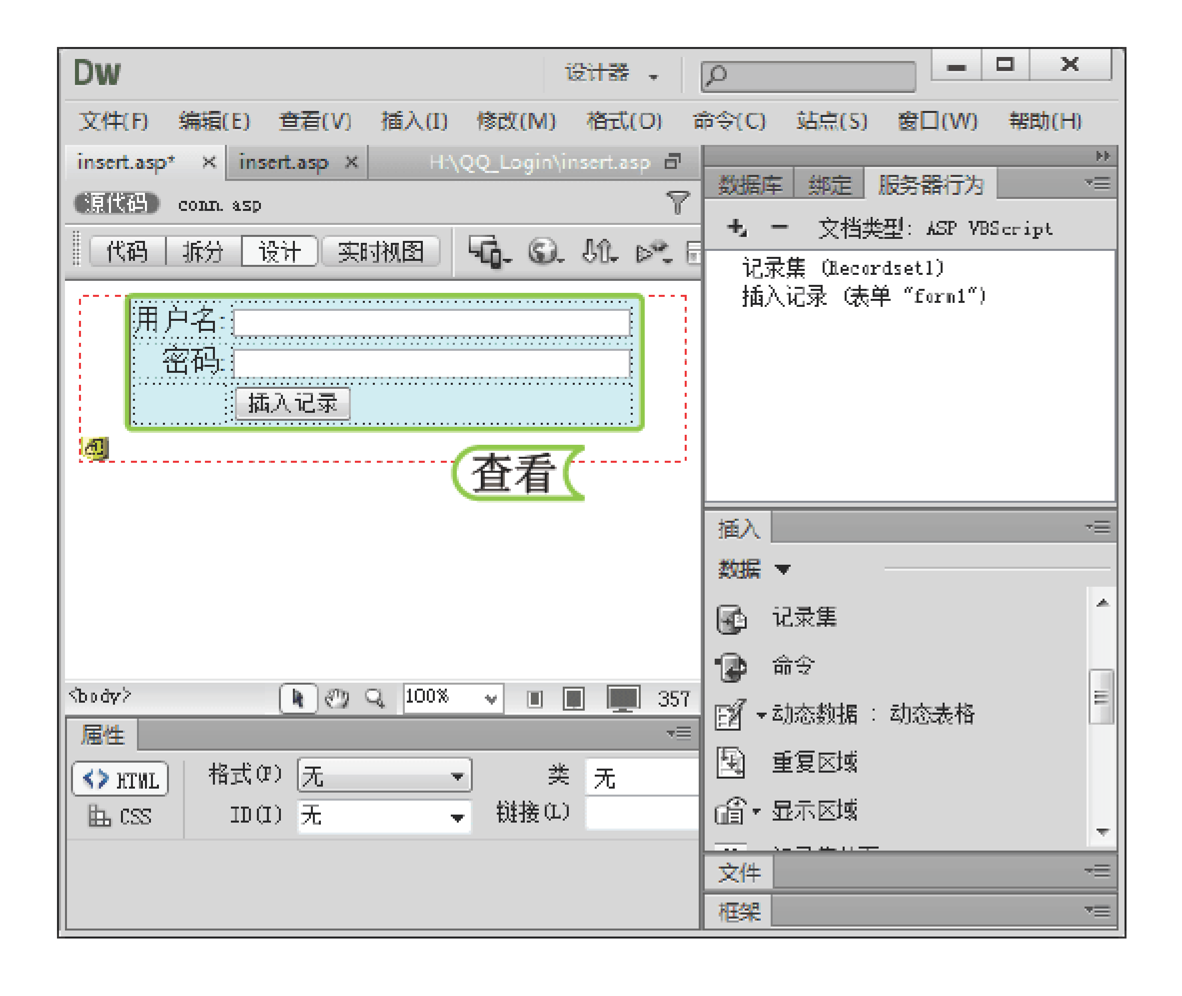






STEP 05：设置标签及提交类型

1. 在“表单字段”列表框中分别选择表单字段。
2. 在“标签”文本框中输入标签文本分别为“用户名：”和“密码：”。
3. 在“显示为”下拉列表框中选择表单对象。
4. 在“提交为”下拉列表框中选择数据类型。
5. 单击 确定 按钮，完成标签及提交类型的操作。



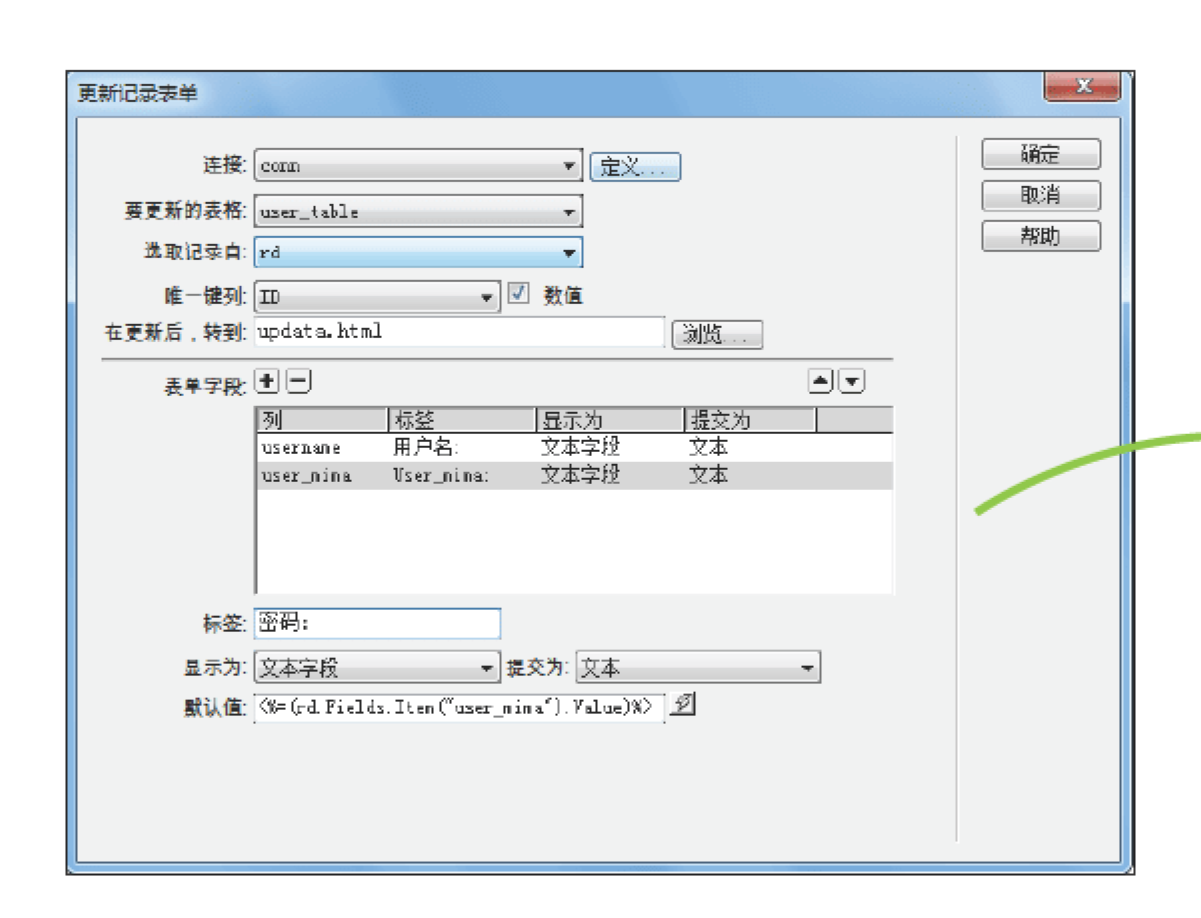
STEP 06：完成添加

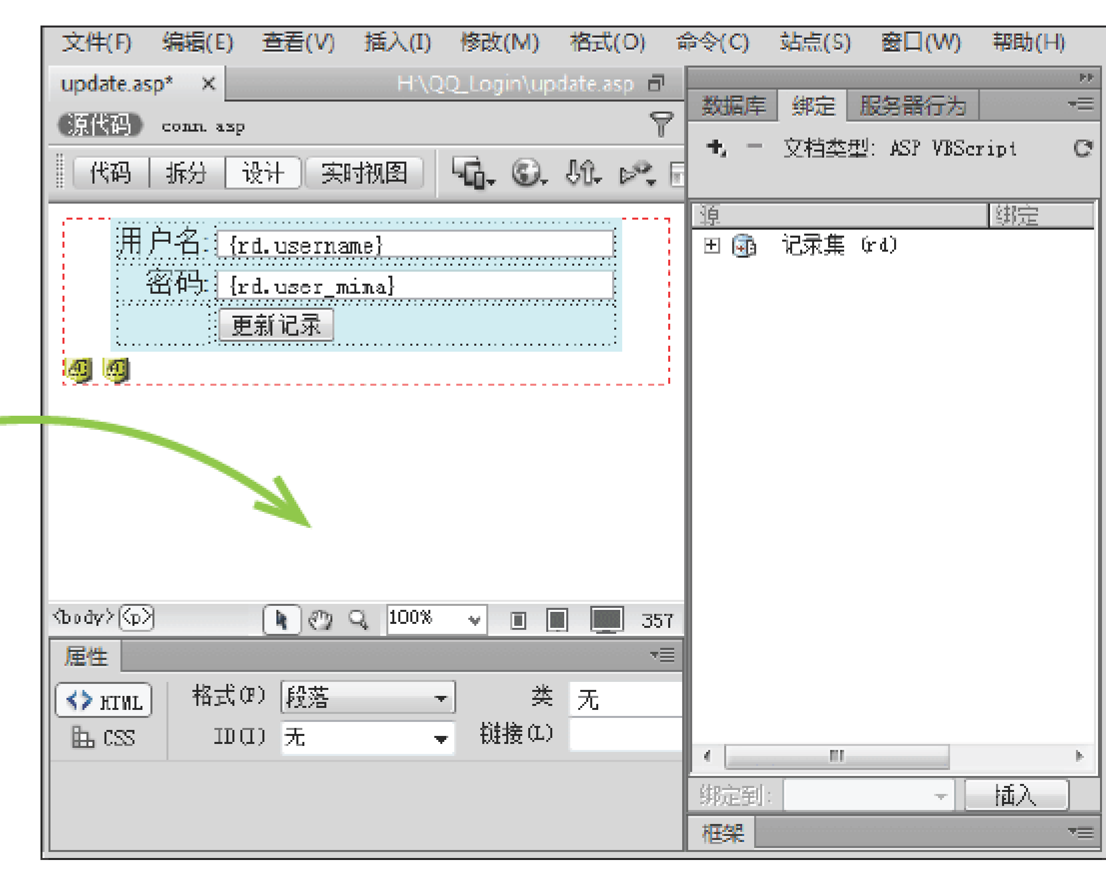
查看完成插入记录添加后的编辑窗口显示效果。保存网页并进行预览，输入数据后单击 插入记录 按钮完成数据的添加。

提个醒 如果数据添加成功后，则可打开数据库所在表进行查看。

3. 更改记录

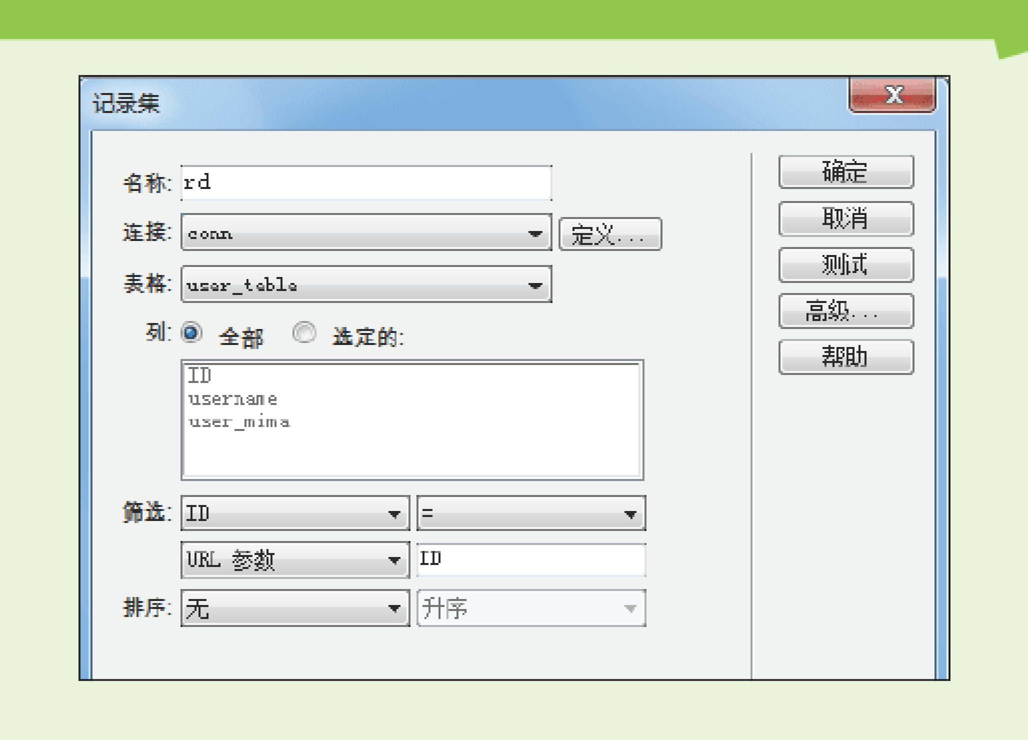
用户在动态网页中添加的信息，如更改 QQ 登录的用户名或密码等，此时需要对已存入数据库的记录进行修改，则可使用“修改记录”服务器行为实现修改效果，其方法与添加记录的方法基本相同。其方法为：首先在需要更改记录的动态网页中插入记录集，然后在“插入”面板的“数据”选项卡中单击“更新记录”前的下拉按钮，在打开的对话框中进行设置，设置完成后即可在网页中查看其效果。





经验一箩筐——设置记录集

修改记录是针对某条或某类型的记录，因此在创建记录集时必须在“记录集”对话框中定义筛选条件，否则无法完成修改记录操作。并且在预览结果时，在浏览器中只会显示第一条记录，如果要修改其他记录，则可在浏览器的地址栏中输入“?id=2”，显示第二条记录进行修改。



4. 删除记录

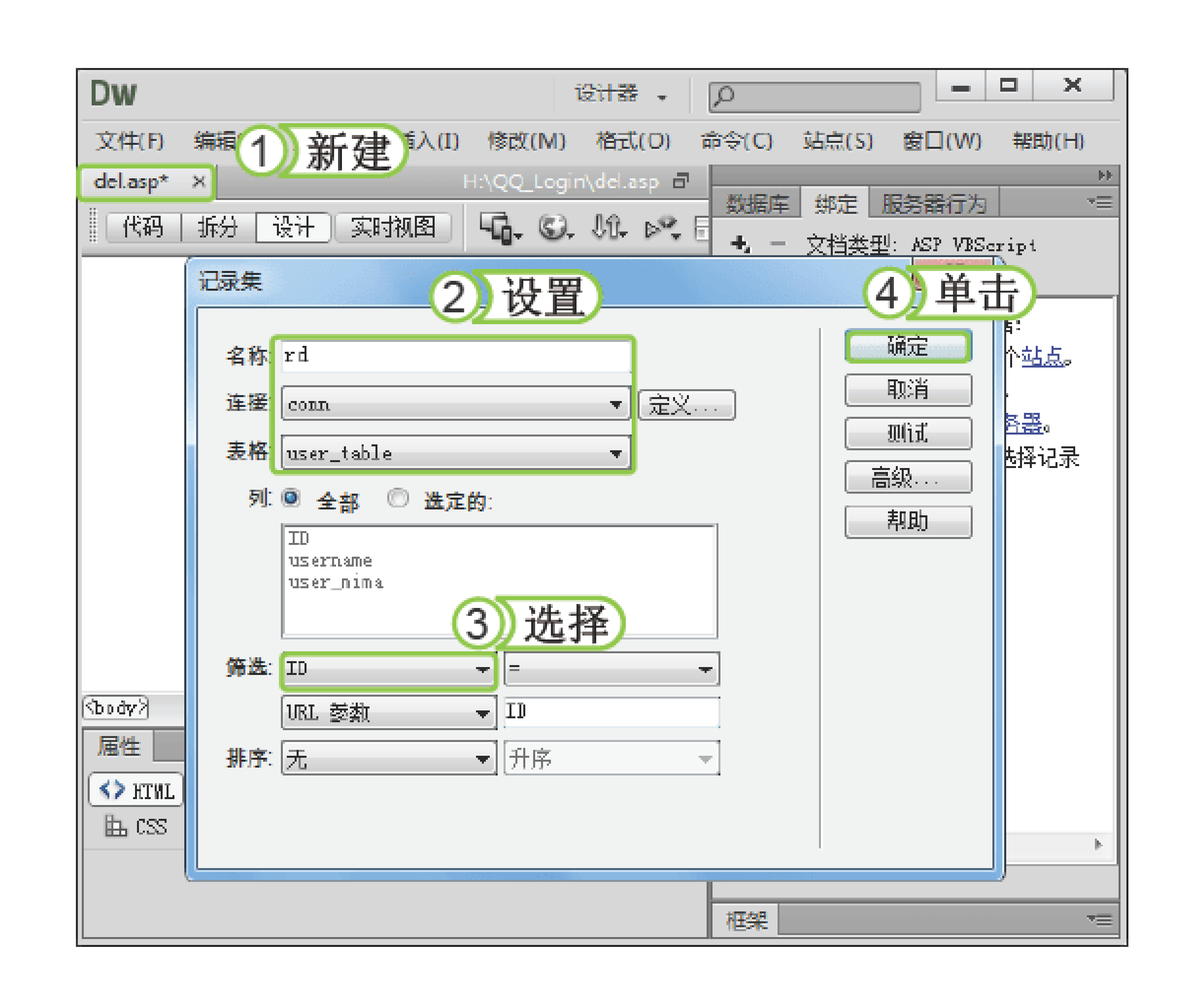
当数据库中的某些数据不需要时可以将其删除，如 QQ 用户需要注销其用户名，则需要删除数据库中的该条记录，可以通过“删除记录”实现。删除记录时也需要先传递参数，然后根据这个参数进行记录的删除。

下面将在“QQ_Login”管理站点中新建 del.asp 动态网页，并在该网页中使用数据删除的功能，其具体操作如下：

光盘文件
效果 \ 第 4 章 \QQ_Login\del.asp
实例演示 \ 第 4 章 \ 删除记录

STEP 01：创建记录集

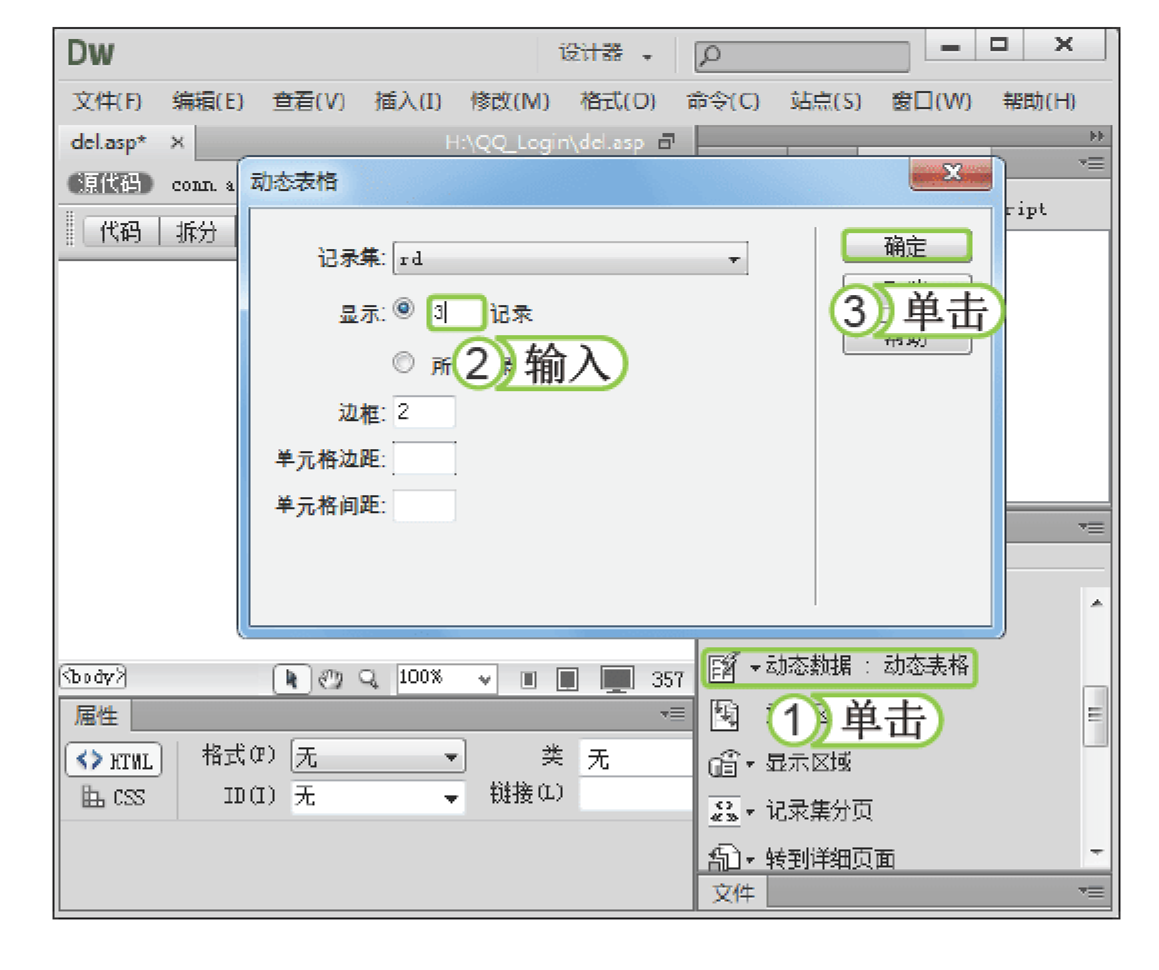
1. 在“QQ_Login”管理站点下新建一个动态网页，并命名为“del.asp”。
2. 打开“记录集”对话框，在其中连接数据库和选择表。
3. 在“筛选”下拉列表框中选择“ID”选项，其余保持默认设置。
4. 单击确定按钮。

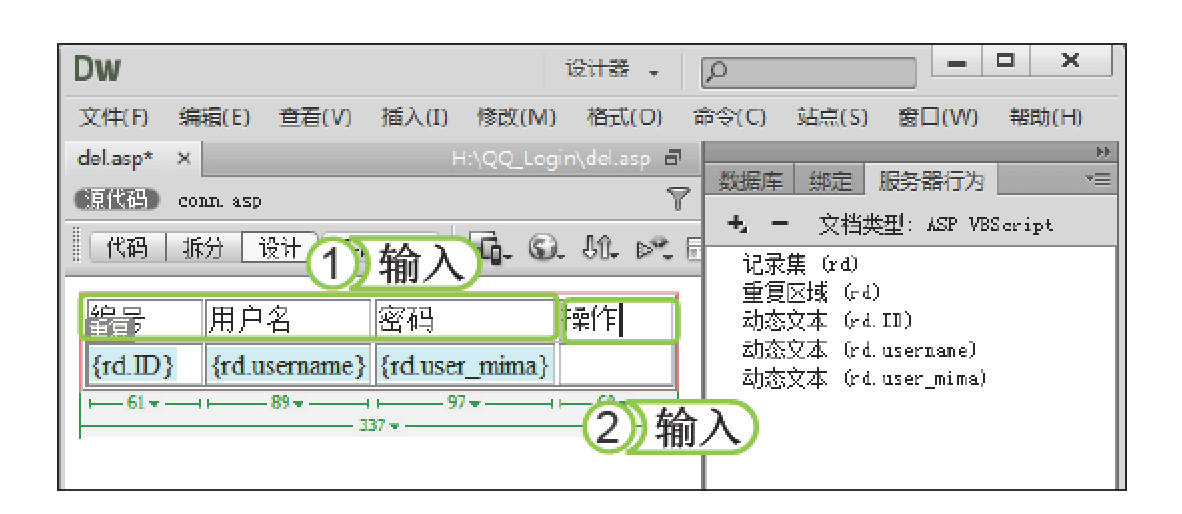


> **提个醒**
> 设置的筛选条件一般是设置数据库表的主键，即唯一的字段名。

STEP 02：创建动态表格

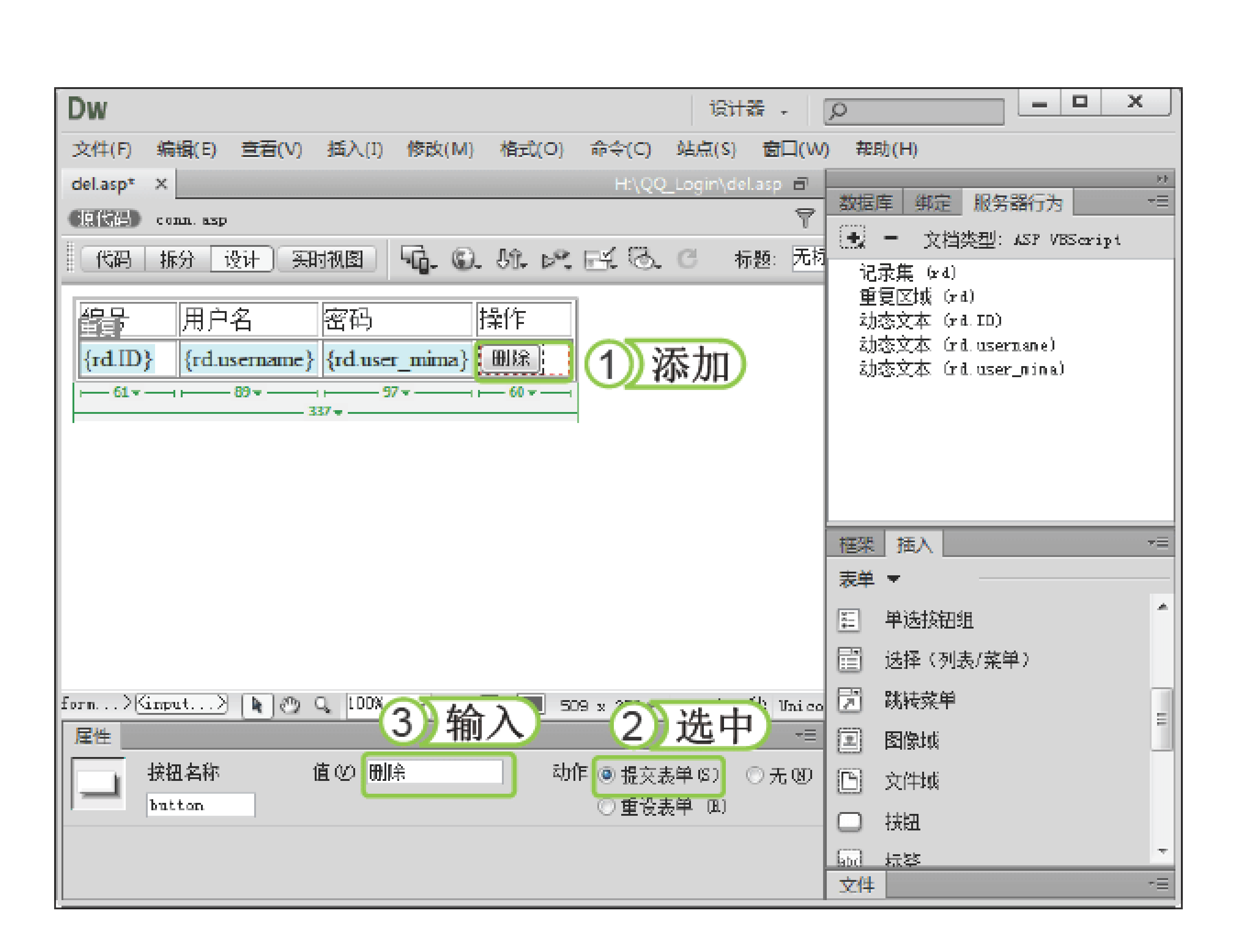
1. 在“插入”面板中的“数据”选项卡下，单击“动态数据”前的下拉按钮，在弹出的下拉列表中单击“动态表格”按钮。
2. 打开“动态表格”对话框，在“显示”后的文本框中输入“3”，其余保持默认设置。
3. 单击确定按钮，返回到网页编辑区中即可查看其效果。





STEP 03：修改标题

1. 分别将表格中第一行中的所有标题改为“编号”、“用户名”和“密码”。
2. 在最后一列单元格处插入一列单元格，并在插入的第一个单元格中输入“操作”。



STEP 04：创建表单

1. 将插入点定位到表格中的最后一个单元格中，插入表单，并在表单中添加一个按钮。
2. 选中刚添加的按钮，在“属性”面板的“动作”后选中 提交表单(S) 单选按钮。
3. 在“值”文本框中输入“删除”，所添加按钮上的文本则会变为删除。

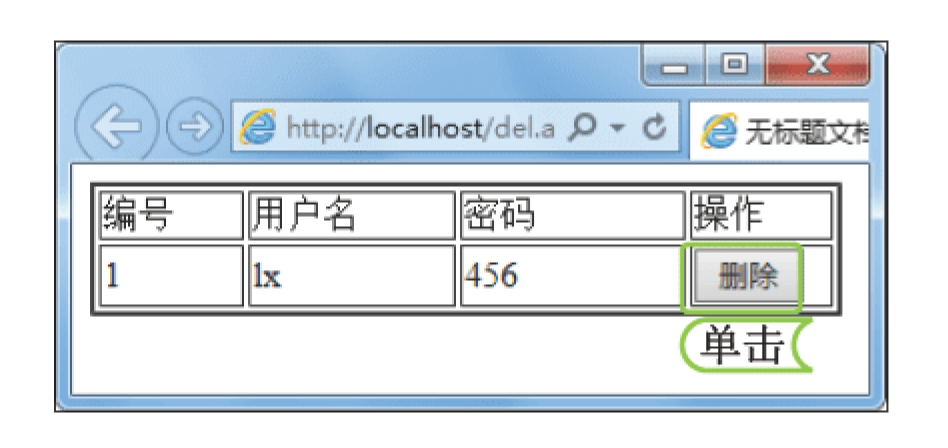
STEP 05：设置删除记录

1. 在“插入”面板的“数据”选项卡中，单击“删除记录”按钮。
2. 打开“删除记录”对话框，在“连接”下拉列表框中选择“conn”选项。
3. 分别将其他项设置为“user_table”、“rd”、“ID”和“form1”。
4. 在“删除后，转到”文本框中输入“del.asp”。
5. 单击 确定 按钮，完成删除记录设置。



STEP 06：查看效果

完成删除记录的添加后，返回到网页编辑区中，可查看到 Dreamweaver 自动在表单中添加了两个隐藏域，用于记录 ID 值及表单名称。



STEP 07：预览效果

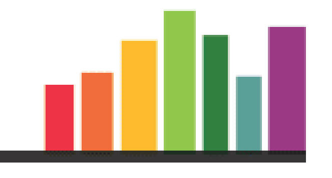
保存网页并预览，单击某记录后的 删除 按钮就可以删除该记录。

经验一箩筐——删除提示

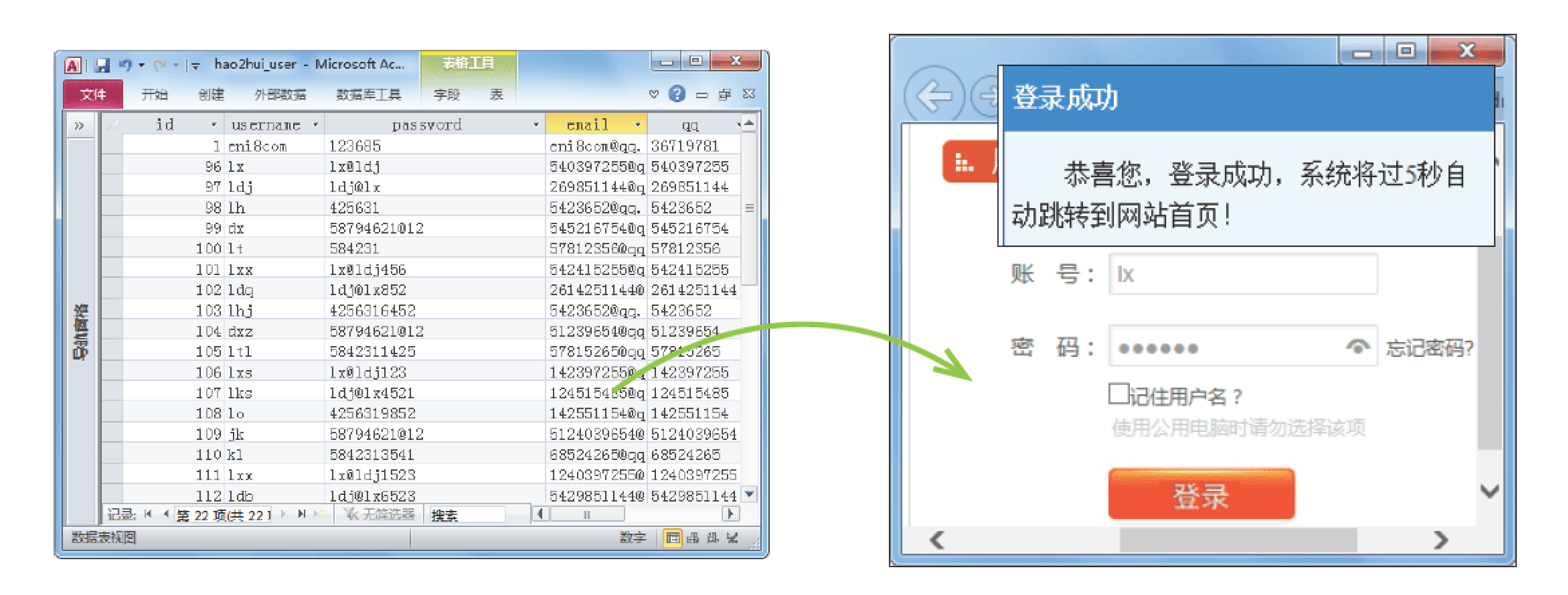
用户可根据 Dreamweaver 提供的代码进行修改，即在单击 删除 按钮时应先弹出一个提示对话框，询问是否要进行删除操作，也可以添加行为进行提示。

上机 1 小时 制作登录动态网页

- 进一步掌握 IIS 的配置及动态站点的创建方法。
- 进一步掌握数据库连接的方法。
- 进一步学习和掌握服务器行为的添加方法。



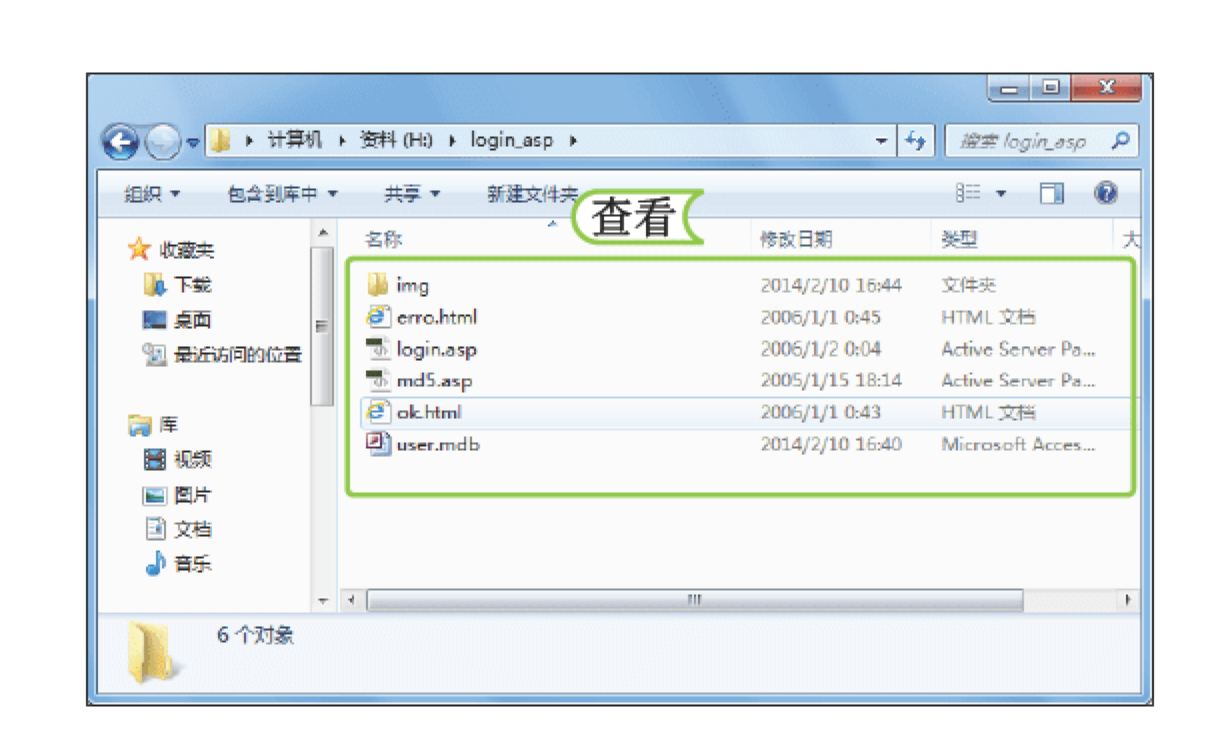
本例将制作登录动态网页，实现用户输入数据库中所存在的用户名与密码后进行登录的功能。制作过程中，首先需要配置 IIS 及动态站点，让动态网页与数据库进行链接，再进行登录动态网页的制作。最终效果如下图所示，其中左图为数据库表数据，右图为效果图。



光盘文件
素材 \ 第 4 章 \login_asp
效果 \ 第 4 章 \login_asp
实例演示 \ 第 4 章 \ 制作登录动态网页

STEP 01：创建站点文件夹

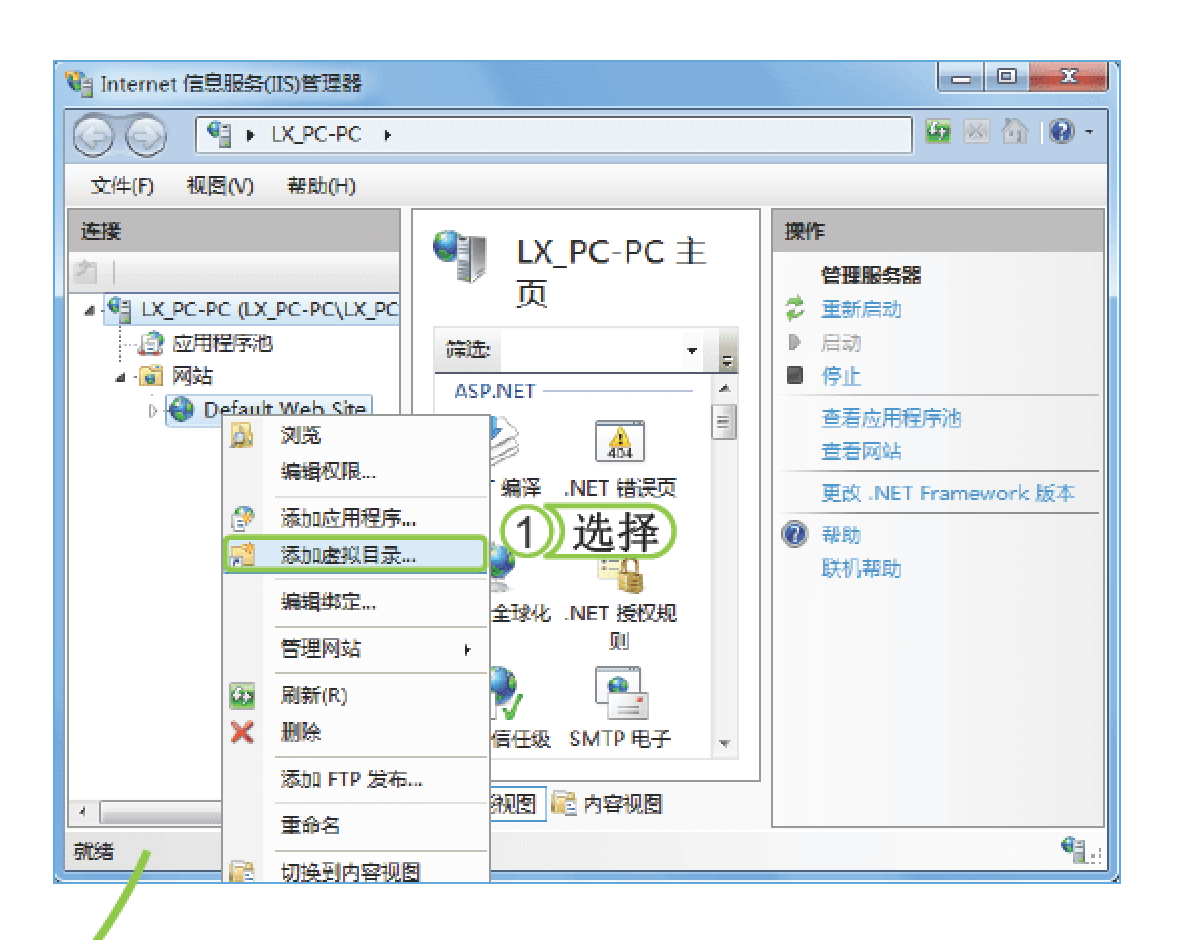
将提供的素材复制到 H 盘下，完成本地站点文件夹的创建，打开文件夹，即可查看其文件夹中的所有内容。



提个醒 如果没有素材则在电脑中的某个磁盘下新建一个文件夹，作为站点文件夹即可。

STEP 02：配置 IIS

1. 在“信息服务（IIS）管理器”窗口中，展开左侧窗格中的所有目录，选择“默认网站”选项，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加虚拟目录”命令。
2. 在打开对话框中的“别名”文本框中输入“login”。
3. 在“物理路径”文本框中输入“H:\login_asp”，单击 确定 按钮，完成 IIS 的配置。





经验一箩筐——md5 加密

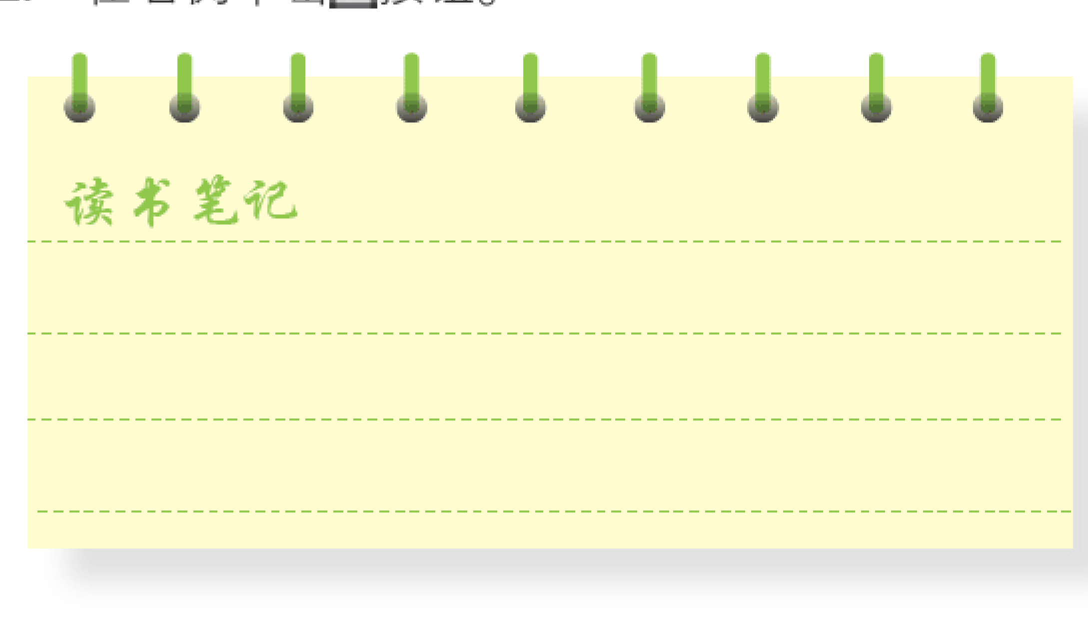
使用 md5 文件进行加密，可防止数据库中保存的密码使用 md5 格式存在数据库中，在网页中输入密码后，则会与数据库中的密码进行匹配以判断是否正确。

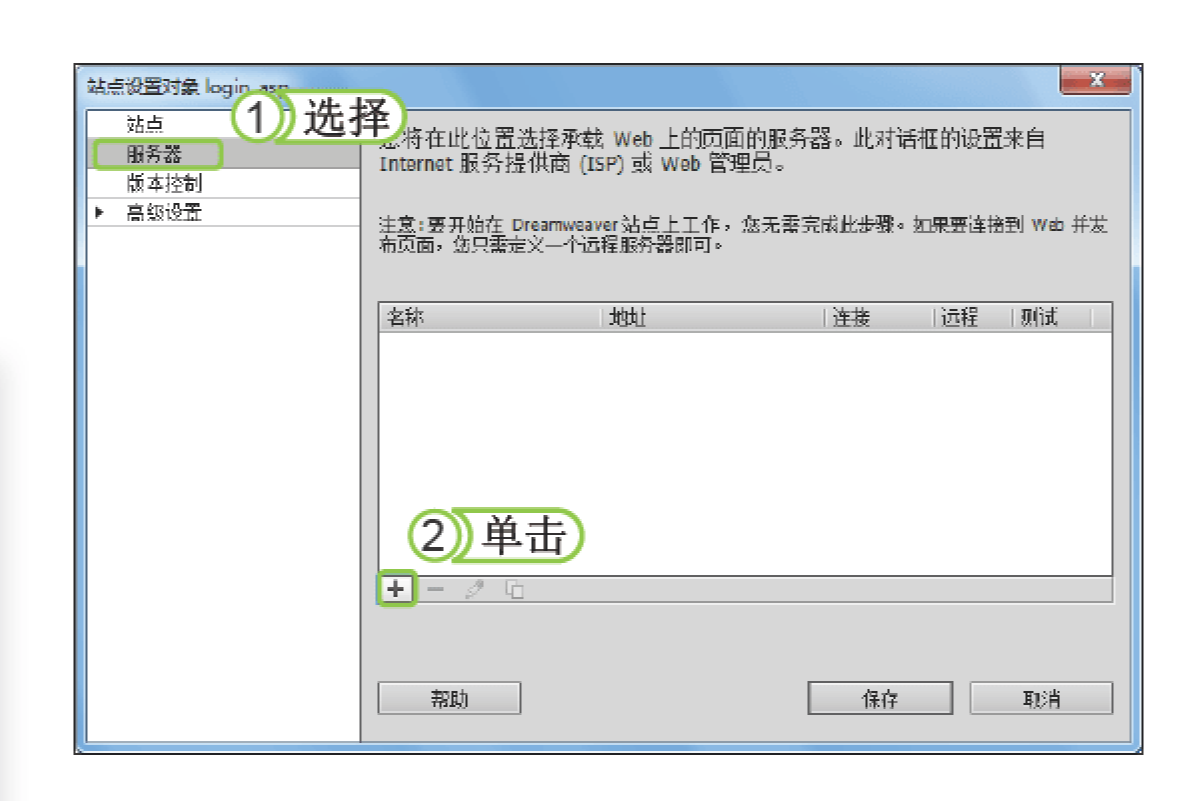
STEP 03：配置本地站点

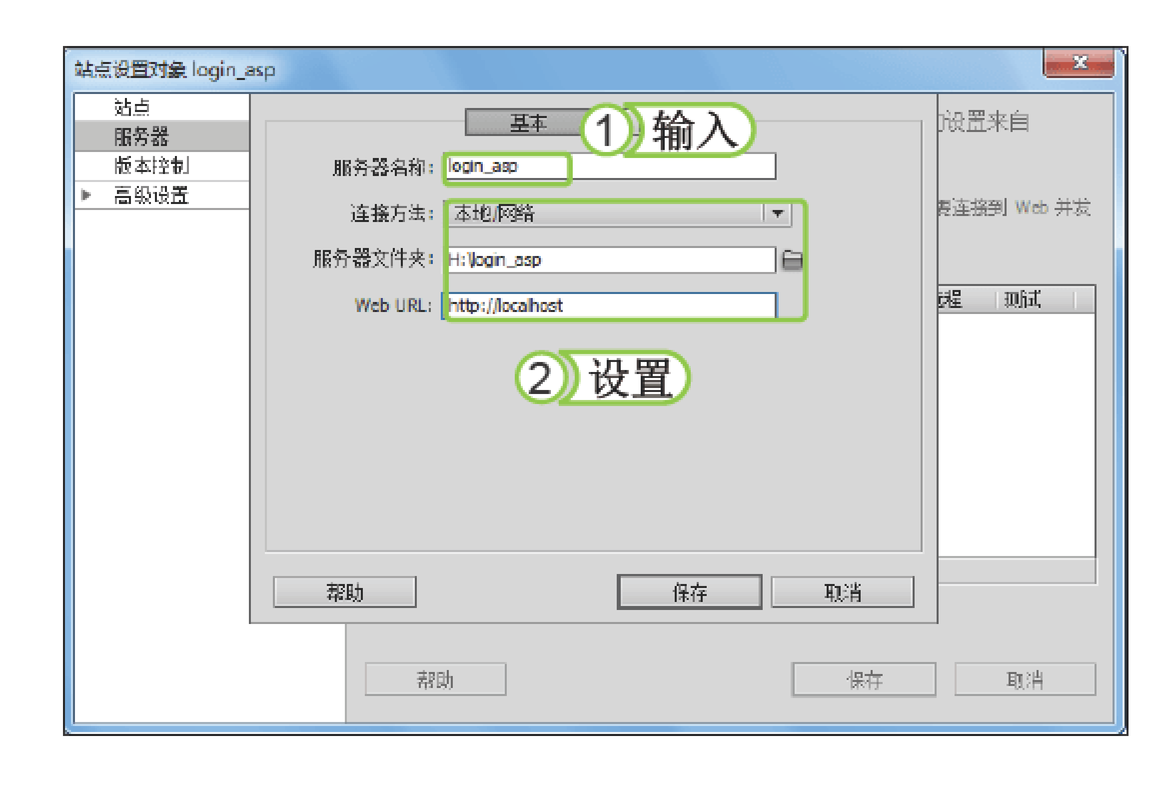
1. 在 Dreamweaver CS6 中选择【站点】/【管理站点】命令，在打开对话框的“站点名称”文本框中输入“login_asp”。
2. 在“本地站点文件夹”文本框中输入“H:\login_asp\”。

STEP 04：设置添加记录

1. 在该对话框的左侧选择“服务器”选项。
2. 在右侧单击⊞按钮。

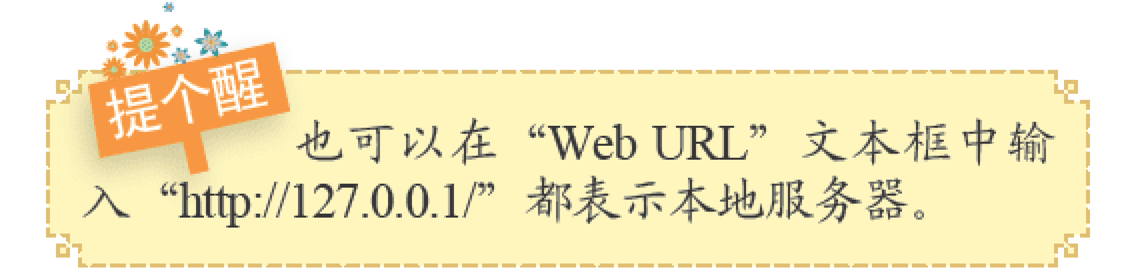




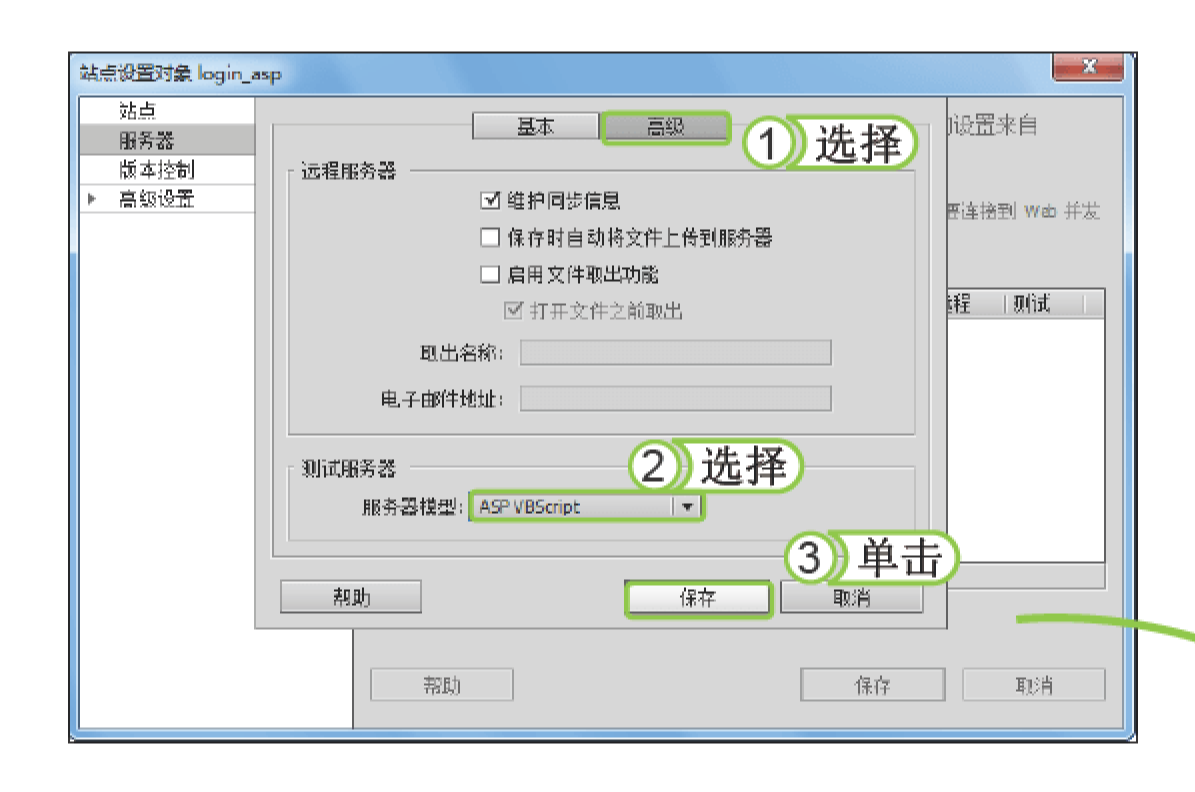


STEP 05：服务器的基本配置

1. 在打开对话框的“基本”选项卡的“服务器名称”文本框中输入“login_asp”。
2. 分别将其他选择设置为“本地/网络”、“H:\login_asp”和“http://localhost”。

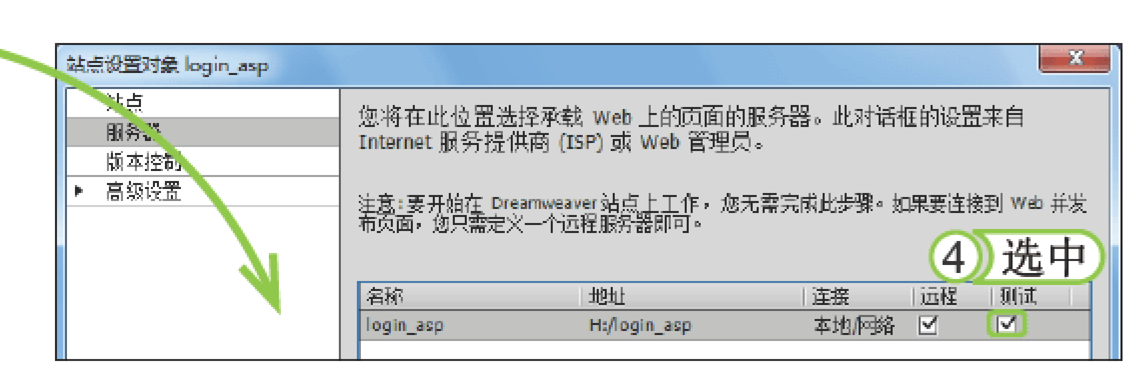


也可以在“Web URL”文本框中输入“http://127.0.0.1/”都表示本地服务器。



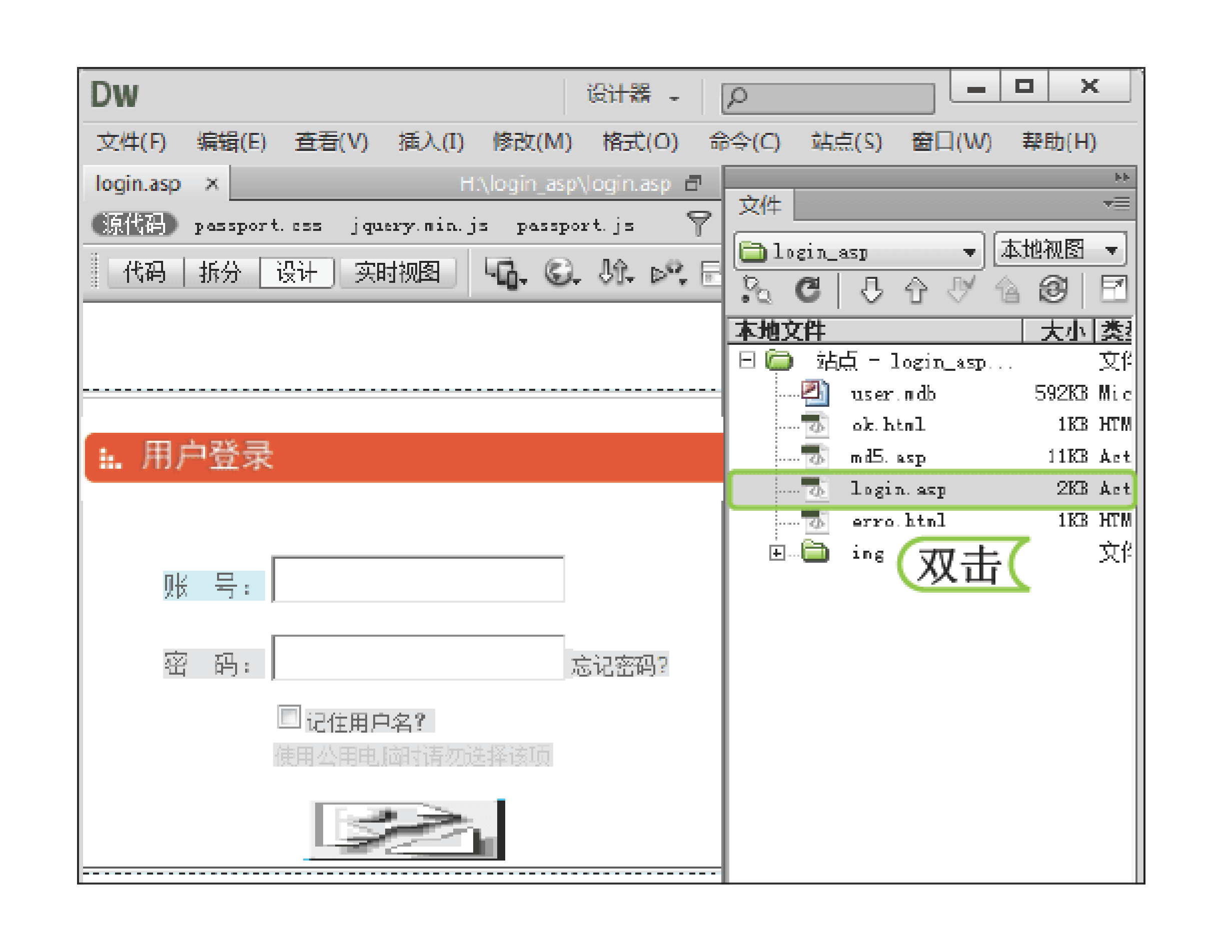
STEP 06：高级配置

1. 在打开的对话框中选择“高级”选项卡。
2. 在“服务器模型”下拉列表框中选择“ASP VBScript”选项。
3. 单击 保存 按钮。
4. 在返回的对话框中选中“测试”下方的复选框。



STEP 07：打开网页素材

在“文件 ”面板中双击“login.asp”网页，将其打开。

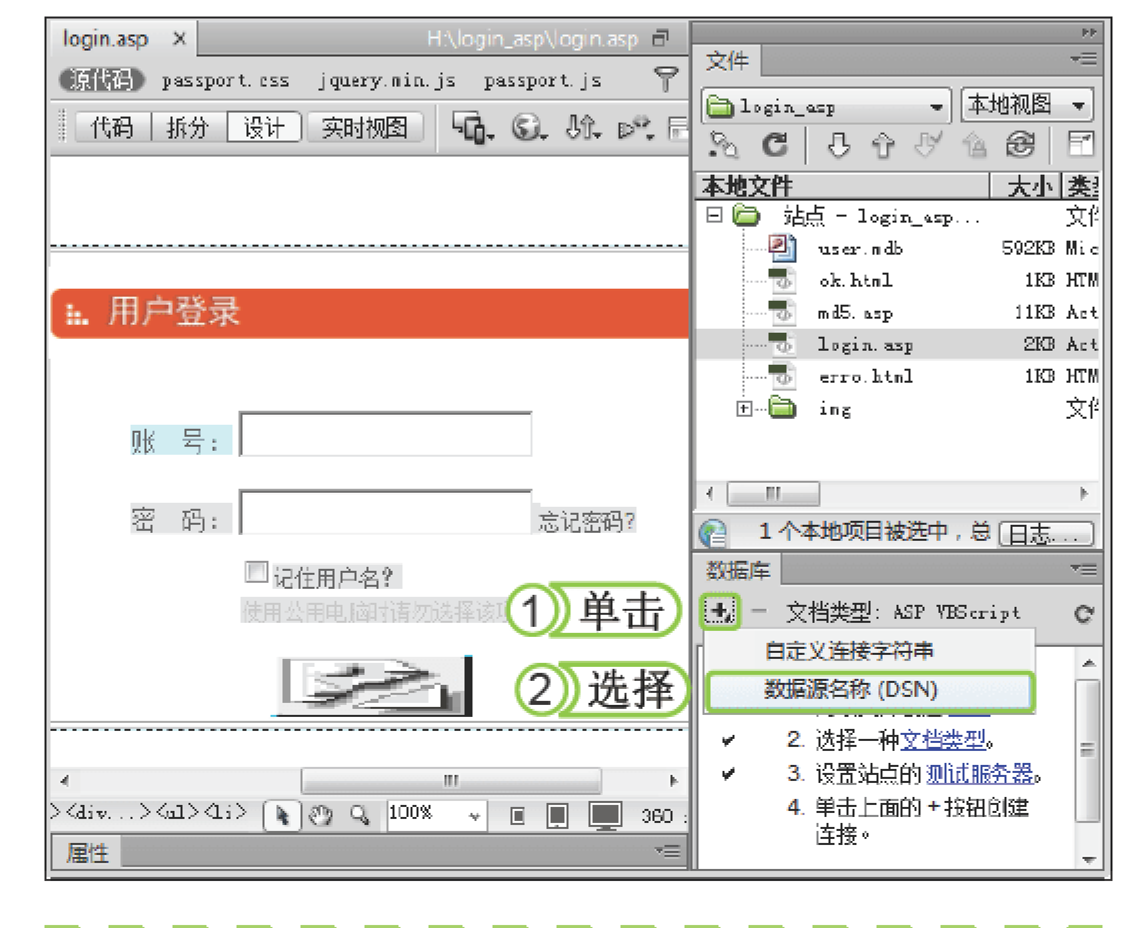


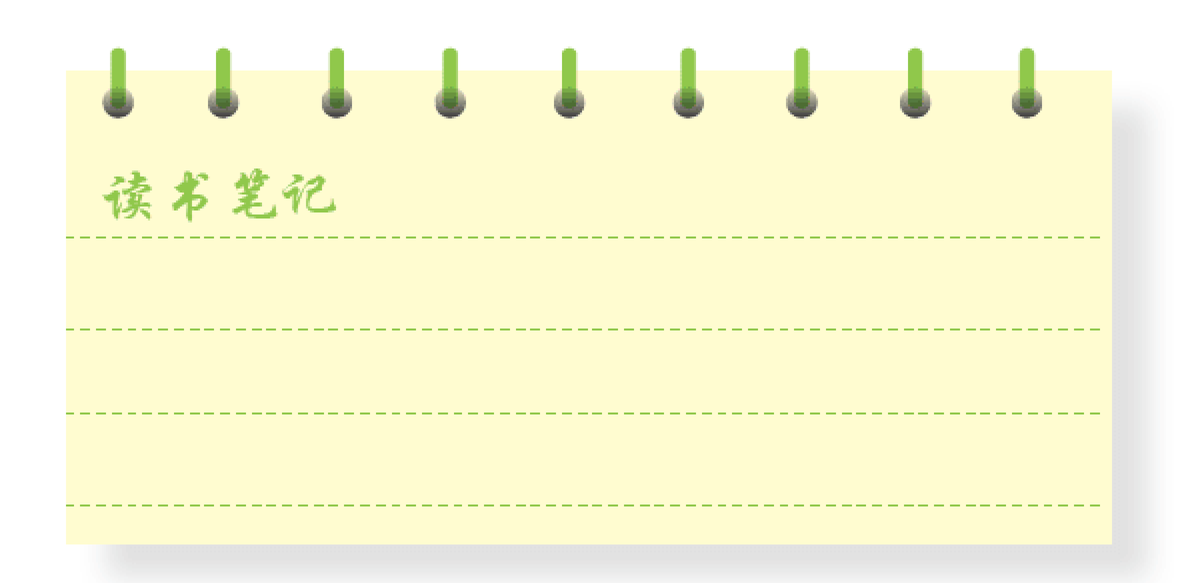
提个醒

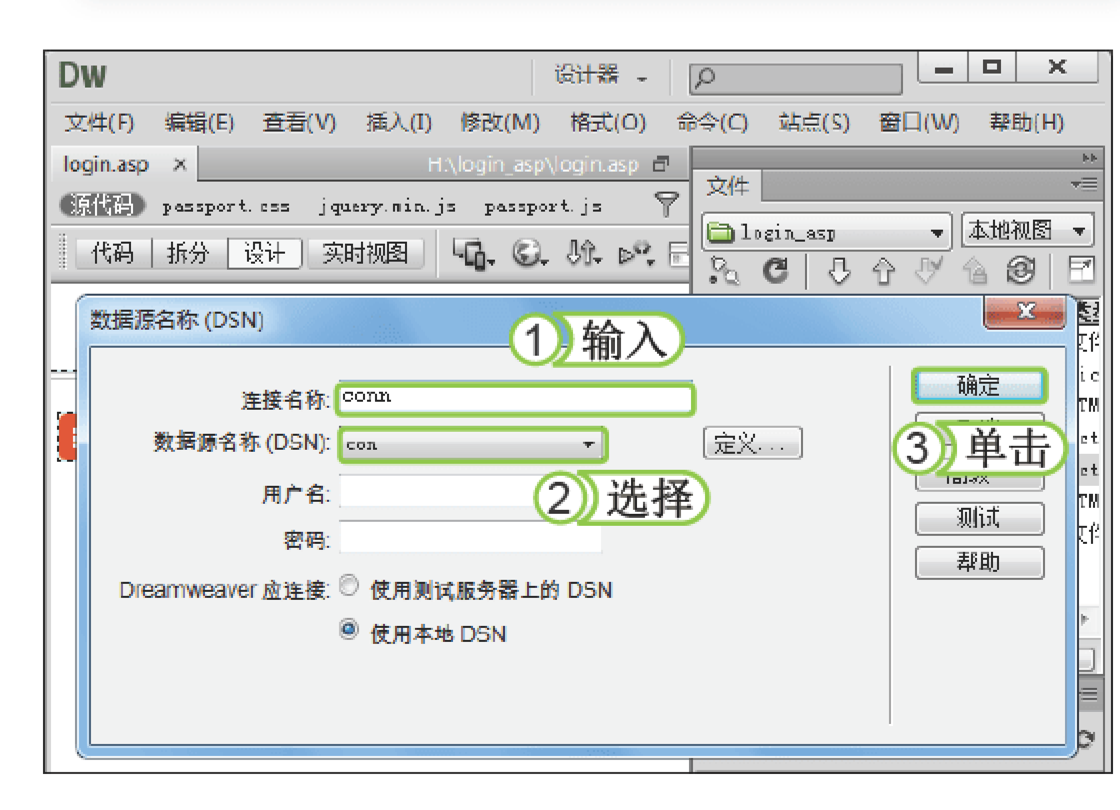
在“文件”面板中选择网页后，可按 F2 键使文件名变为可修改状态，修改文件名后按 Enter 键确认。

STEP 08：连接数据库

1. 打开“数据库”面板，单击 + 按钮。
2. 在弹出的下拉列表中选择“数据源名称（DSN）”选项，打开“数据源名称（DSN）”对话框。

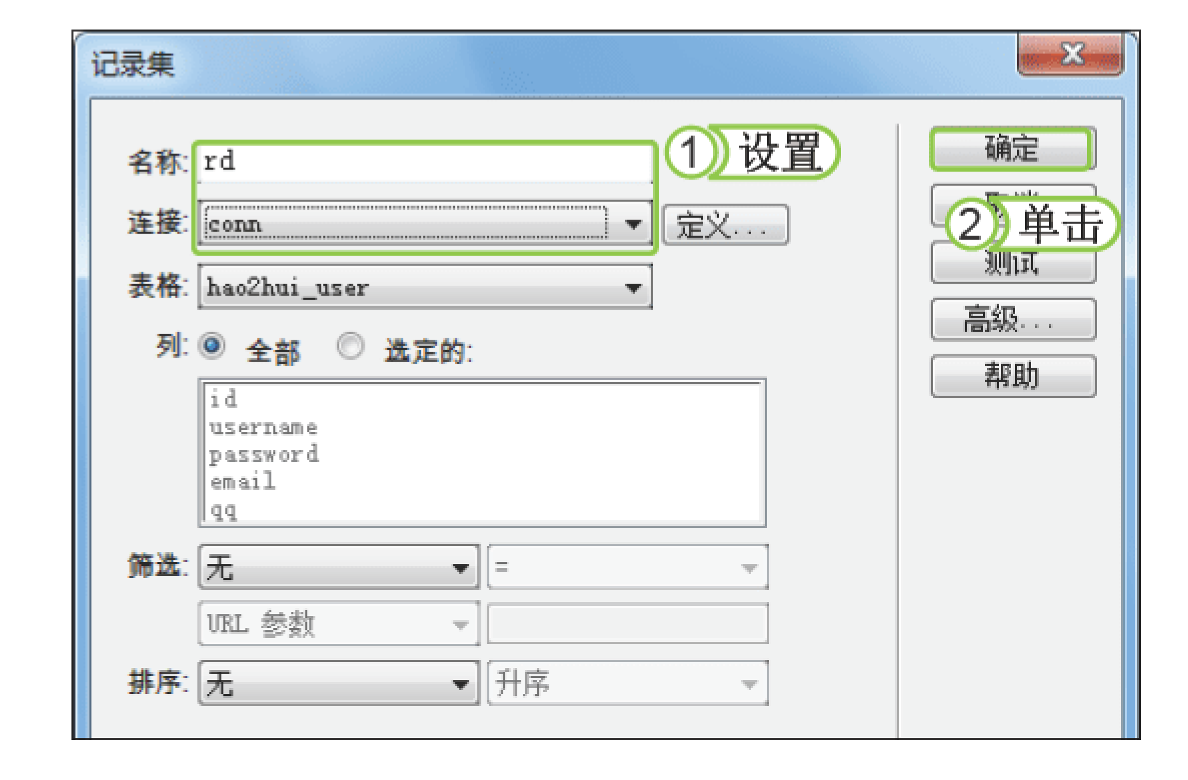






STEP 09：设置数据源

1. 在打开对话框的“连接名称”文本框中输入“conn”。
2. 在“数据源名称”下拉列表框中选择“con”选项。
3. 其余保持默认设置，单击 确定 按钮，完成数据源设置。



STEP 10：添加记录集

1. 打开“记录集”对话框，设置名称和连接的数据源。
2. 单击 确定 按钮，完成添加记录集的操作。

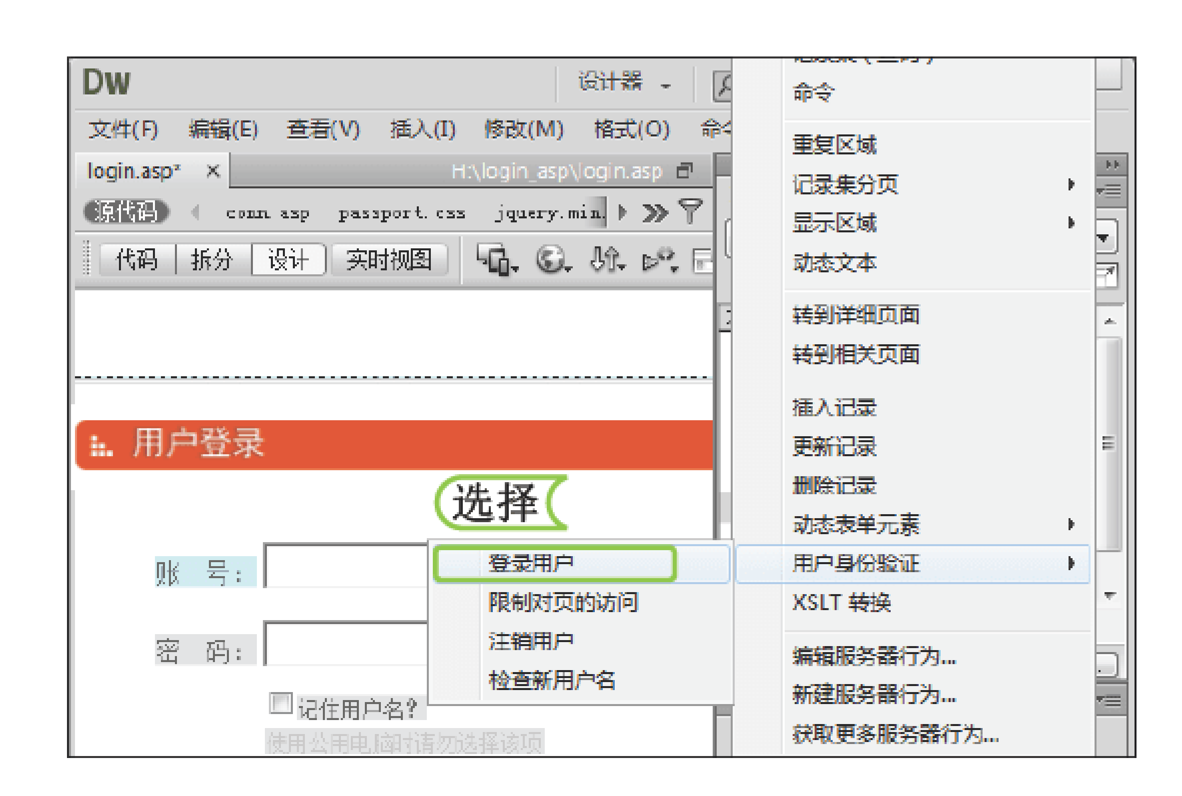
提个醒

添加记录集是为了在用户登录，在数据库中查询到相匹配的数据。

STEP 11： 添加“登录用户”服务器行为

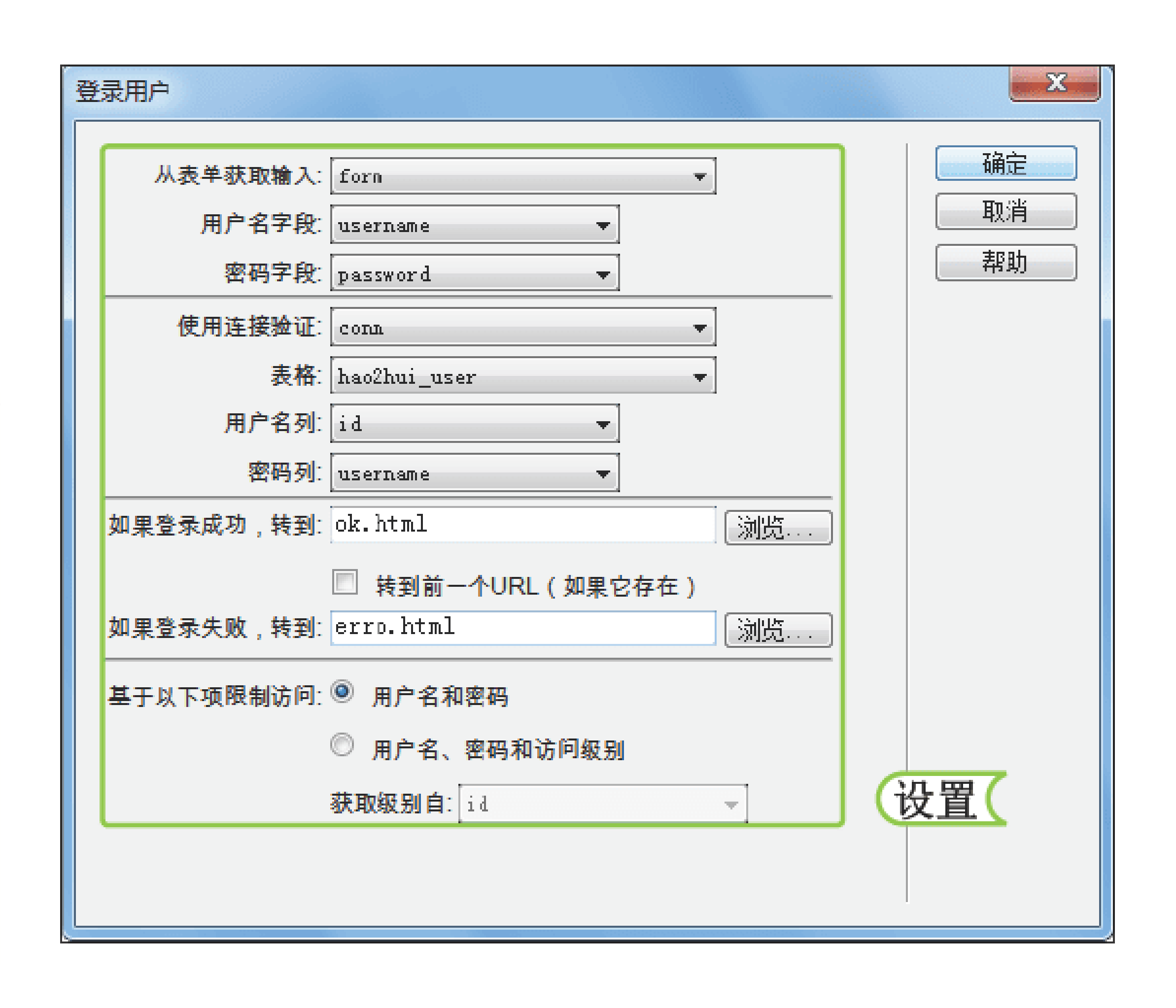
在“服务器行为”面板中，单击 + 按钮。在弹出的下拉列表中选择“用户身份验证”/“登录用户”选项。

> **提个醒**
> 在用户注册动态网页中，也应该对用户输入的密码进行md5加密，否则会导致密码不一致而无法登录。

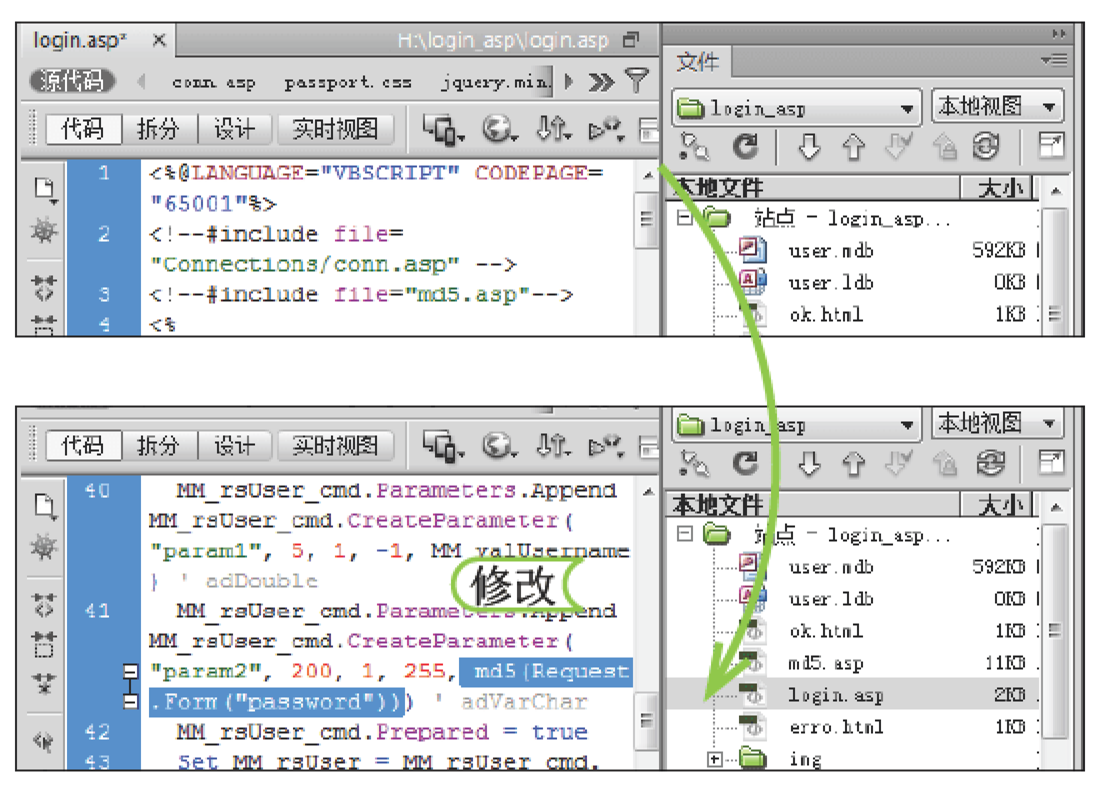


STEP 12： 设置登录用户

在打开的对话框进行设置。设置完成后，单击 确定 按钮。







STEP 13： 添加 md5.asp 引用

切换到代码视图，将鼠标光标定位到第2行后，按Enter键换行，添加md5.asp的引用代码。向下滚动编辑窗口，找到代码“Request.Form("password")”，将其修改为“md5(Request.Form("password"))”。



STEP 14： 网页测试

1. 完成设置后，进行保存并预览，在登录页面输入用户名和密码。
2. 单击 登录 按钮，如果登录成功则会打开ok.html网页，否则会打开erro.html网页。

4.3 练习 1 小时

本章主要对表单、行为和制作动态网页等知识进行了介绍，如动态网站的配置、数据库的建立和连接等。这些知识都需用户通过练习进行巩固，达到熟能生巧的目的。下面就以练习制作“注册”表单页面和制作“注册”动态页面为例进行巩固。

1. 制作“注册”表单页面

本例将练习制作“注册”表单页面，制作过程主要包括添加表单、设置表单中的各种属性、调整表单代码、添加表单对象并进行属性设置，以及使用 Dreamweaver 自带的“检查表单”行为进行客户端表单验证等，最终效果如下图所示。



光盘文件
素材 \ 第 4 章 \zhuche_from
效果 \ 第 4 章 \zhuche_from\reg.html
实例演示 \ 第 4 章 \ 制作“注册”表单页面

提个醒

在制作“注册”表单页面时，先将提供的素材网页打开，切换到“代码”视图中，将插入点定位至合适的位置，添加表单（此注册页面是使用 DIV 标签嵌套两个表单）；使用“属性”面板设置表单的各种属性；在表单中添加表单对象并对表单对象进行属性设置；最后使用 Dreamweaver CS6 中自带的“检查表单”行为进行客户端表单验证。

读书笔记

62 Hours
52 Hours
42 Hours
32 Hours
22 Hours
12 Hours

2. 制作“注册”动态页面

本例将制作“注册”动态页面，即对用户提交的表单信息进行处理。制作过程主要包括创建数据库文件、配置 IIS、创建动态网站及测试服务器、让动态网页与数据库进行链接以及插入数据库记录等操作。如果注册成功则为右上角第一个效果，否则为右下角第二个效果，其最终效果如下图所示。

注册成功

恭喜您，注册成功，系统将过5秒自动跳转到网站首页！

注册失败

抱歉，注册失败，请重新注册。系统将过5秒自动跳转到注册页面！

光盘文件

素材 \ 第 4 章 \zhuche_asp
效果 \ 第 4 章 \zhuche_asp\reg.asp
实例演示 \ 第 4 章 \ 制作“注册”动态页面

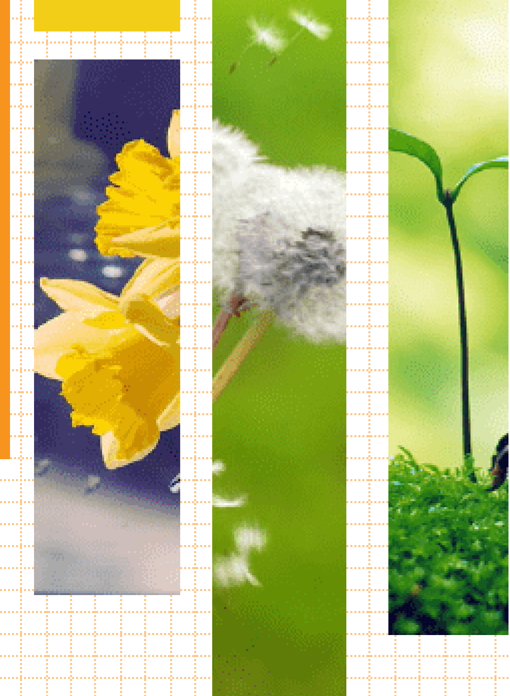
提个醒

在制作“注册”动态页面时，先将提供的素材复制到计算机的某个磁盘中；在 Access 中创建 user 数据库；配置 IIS 的虚拟目录；启动 Dreamweaver CS6 配置动态站点及服务器并打开 res.asp 动态网页；添加记录集，并在“服务器行为”面板中添加“插入记录”行为（插入成功转到 ok.html 网页中），再添加“检查新用户名”服务器行为（重复记录转到 erro.html 网页中）；在“代码”视图中引用 md5.asp 文件，并修改代码“Request.Form("usr_pass1")”为“md5(Request.Form("usr_pass1"))”，最后保存网页进行测试。

读书笔记







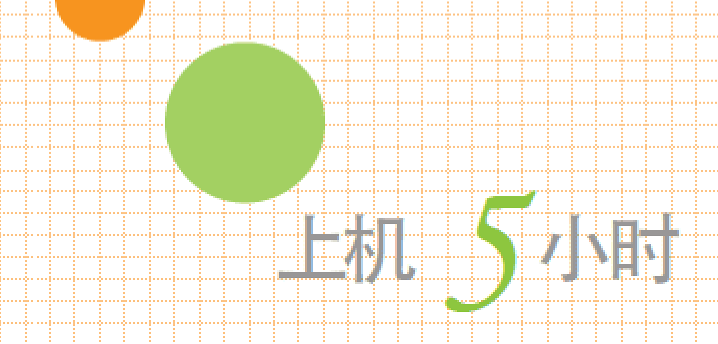
第5章 绘制与编辑 Flash 图形



学习 4 小时

动画是网页中不可缺少的元素之一，它能够使网页的效果更加动感、绚丽。其中 Flash CS6 是目前最新版的动画制作软件之一，其界面简洁、操作简单，是大多数网页制作人员的首选。本章将主要对 Flash 的基础知识进行讲解，再通过 Flash 绘制与填充对象、制作文字等，使动画效果与网页内容相符合。

- Flash 的基础知识
- 使用 Flash 绘制与填充对象
- 制作动画特效文字
- 编辑对象



上机 5 小时

5.1 Flash 的基础知识

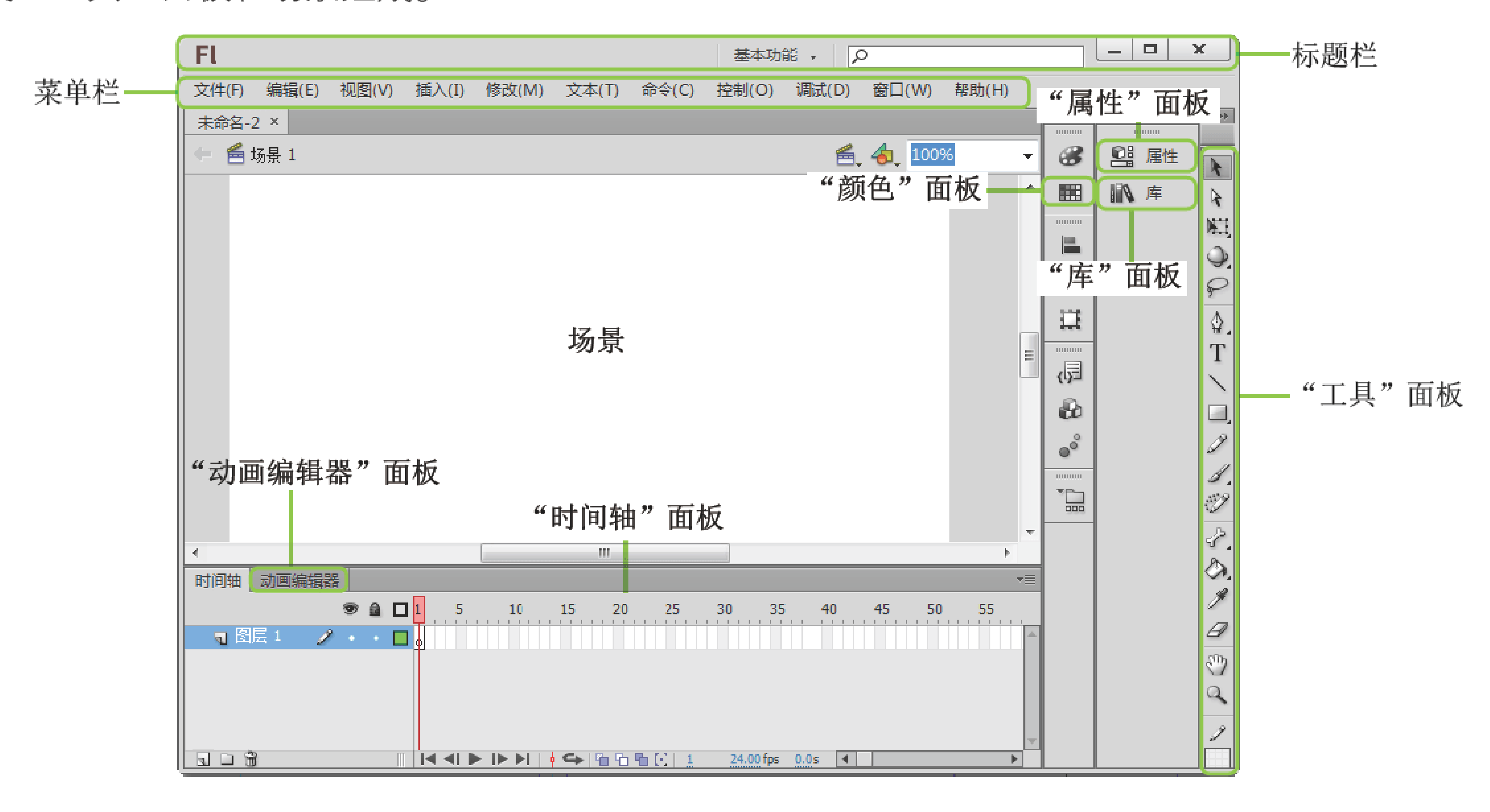
Flash 是由 Adobe 公司开发的专业矢量图形编辑和动画创作软件，它主要应用于网络动画、网页动画及交互效果的制作，利用 Flash 制作的广告动画作品能够清楚地表现出广告主题，并具有文件短小、精悍以及画面表现力强等特点。Flash 有强大的编辑、处理功能且操作界面简洁，这使得 Flash 更加容易学习和进行动画开发。在没有学习使用 Flash 制作动画前，用户还需了解 Flash 的一些基础知识。

学习 1 小时

- 快速认识 Flash CS6 的工作界面。
- 掌握 Flash CS6 的基础操作。
- 灵活运用 Flash CS6 的辅助工具。

5.1.1 Flash CS6 工作界面

启动 Flash CS6 所打开的窗口就是其工作界面，Flash CS6 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、“时间轴”面板、“动画编辑器”面板、“颜色”面板、“属性”面板、“库”面板以及“工具”面板和场景组成。



Flash CS6 工作界面中各部分作用如下。

- **标题栏**：主要用于显示软件名称和当前文档信息，和其他软件一样可以单击标题栏右边的 按钮进行最小化、最大化、还原和关闭操作。在标题栏上单击 基本功能 下拉按钮可以选择 Flash CS6 的操作界面，如“设计人员”。
- **菜单栏**：菜单栏位于标题栏的下方，主要包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试窗口和帮助等菜单项。在制作 Flash 动画时，通过执行相应菜单中的命令，即可实现特定的操作。
- **“时间轴”面板**：用于创建动画和控制动画的播放进程。“时间轴”面板左侧为图层区，该区域用于控制和管理动画中的图层；右侧为帧控制区，由播放指针、帧、时间轴标尺和时间轴视图等部分组成。

- “动画编辑器”面板：使用该面板，在动画的基础上更加精确地编辑动画效果，方便调整各个属性；通过关键帧导航按钮创建和删除关键帧，并方便地在各关键帧之间跳转，是更高级的缓动控制方式。
- “颜色”面板：主要用于绘图颜色的填充以及对颜色的编辑。
- “属性”面板：“属性”面板是一个非常实用而又特殊的面板，有特定的参数选项，而且会随着选择对象的不同而出现不同的参数，以方便用户设置对象的属性。
- “库”面板：主要用于管理图形、影片剪辑、按钮、位图、声音以及动画片段等。
- “工具”面板：主要由编辑、创建功能的工具以及工具的相应选项组成，可用于绘制、选择、修改图形、绘图和填充图形等。
- 场景：是指动画的显示区域。

经验一箩筐——显示、隐藏面板的方法

由于在 Flash 中拥有很多面板，为了正常地显示场景，很多面板在不使用时都会被隐藏起来，等需要时，再将其显示。显示、隐藏面板的方法分别介绍如下。

- 显示面板：在 Flash 工作界面左边，找到需要显示的面板按钮，单击该按钮即可显示隐藏的面板。如单击“库”面板按钮，即可显示该面板。
- 隐藏面板：在需要隐藏的面板上单击其右边的按钮，即可将该面板隐藏。

5.1.2 Flash CS6 的基础操作

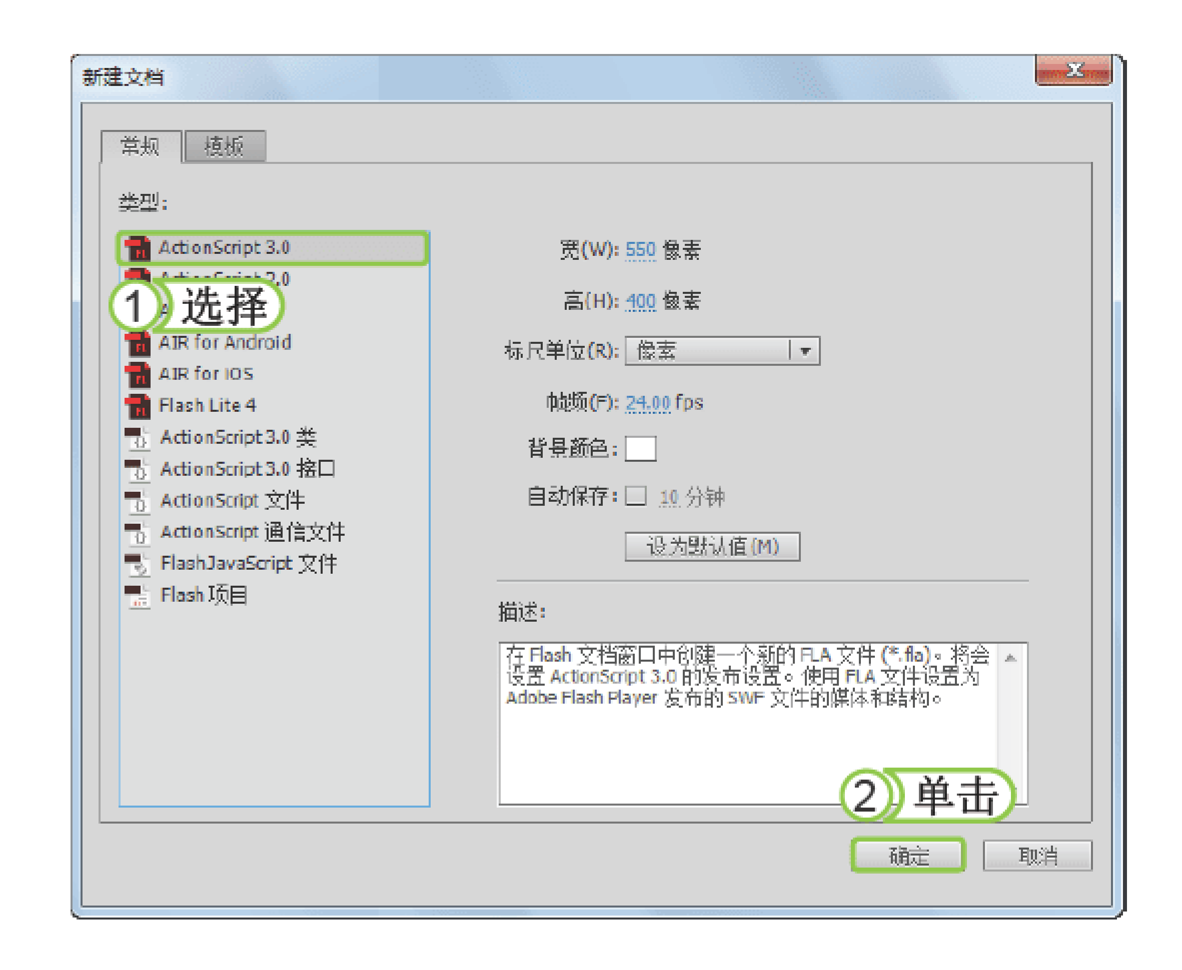
在认识 Flash CS6 的工作界面后，用户就可以学习 Flash CS6 的基础操作，为后面制作 Flash 动画打下基础。在 Flash 中经常进行的基础操作包括新建 Flash 动画文档、保存动画文档、关闭动画文档、打开 Flash 动画文档和设置动画文档属性等。下面分别讲解它们的操作方法。

1. 新建 Flash 动画文档

在制作动画之前，用户同样需要新建一个动画文档。在 Flash CS6 中新建动画文档主要有以下两种方法。

- 通过欢迎界面新建：启动 Flash CS6，在其欢迎界面的“新建”栏中选择“ActionScript 3.0”选项新建 Flash 文档。
- 使用菜单命令新建：选择【文件】/【新建】命令，在打开的“新建文档”对话框的“常规”选项卡中选择一种要创建的文档类型，再单击 确定 按钮，新建 Flash 文档。





2. 保存和关闭 Flash 动画文档

保存和关闭 Flash 动画文档是也是 Flash 操作中最基础并且最常用的操作，下面分别进行介绍。

（1）保存 Flash 动画文档

在制作动画和对动画进行修改后，需要对其进行保存以便下次继续编辑。保存 Flash 动画文档的方法是：选择【文件】/【保存】命令或按 Ctrl+S 组合键，打开“另存为”对话框，在“保存在”下拉列表框中选择保存路径，在“文件名”下拉列表框中输入文档名称，单击 保存(S) 按钮，保存文档。



（2）关闭 Flash 动画文档

动画文档编辑完成后，需要关闭文档，在 Flash CS6 中关闭动画文档的方法主要有以下几种。

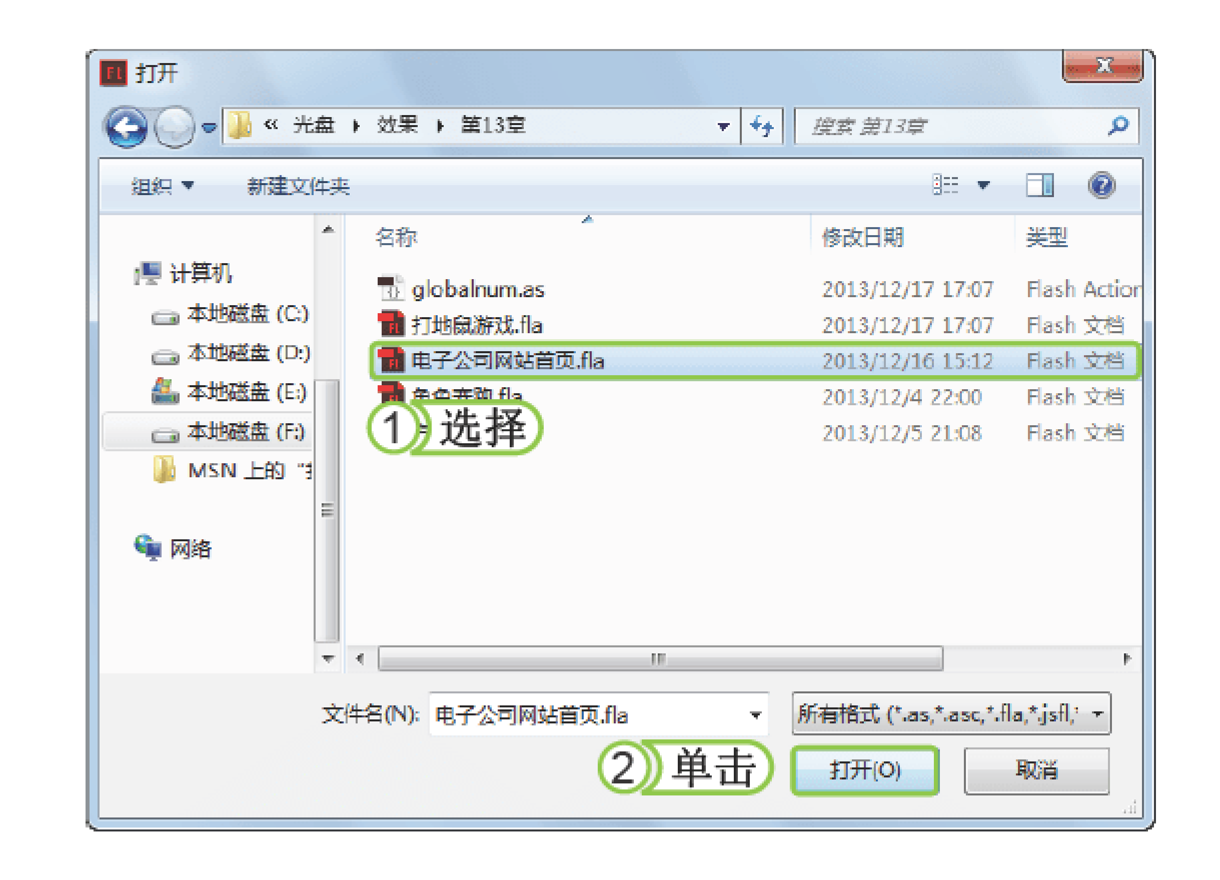
- 使用按钮关闭：在动画文档的标题栏右侧单击 × 按钮，可关闭当前编辑的动画文档。
- 使用命令关闭：选择【文件】/【关闭】命令，或按 Ctrl+W 组合键，可关闭当前编辑的动画文档。

经验一箩筐——快速关闭所有的动画文档

选择【文件】/【全部关闭】命令，或按 Ctrl+Alt+W 组合键，可关闭 Flash CS6 中所有打开的动画文档。

3. 打开 Flash 动画文档

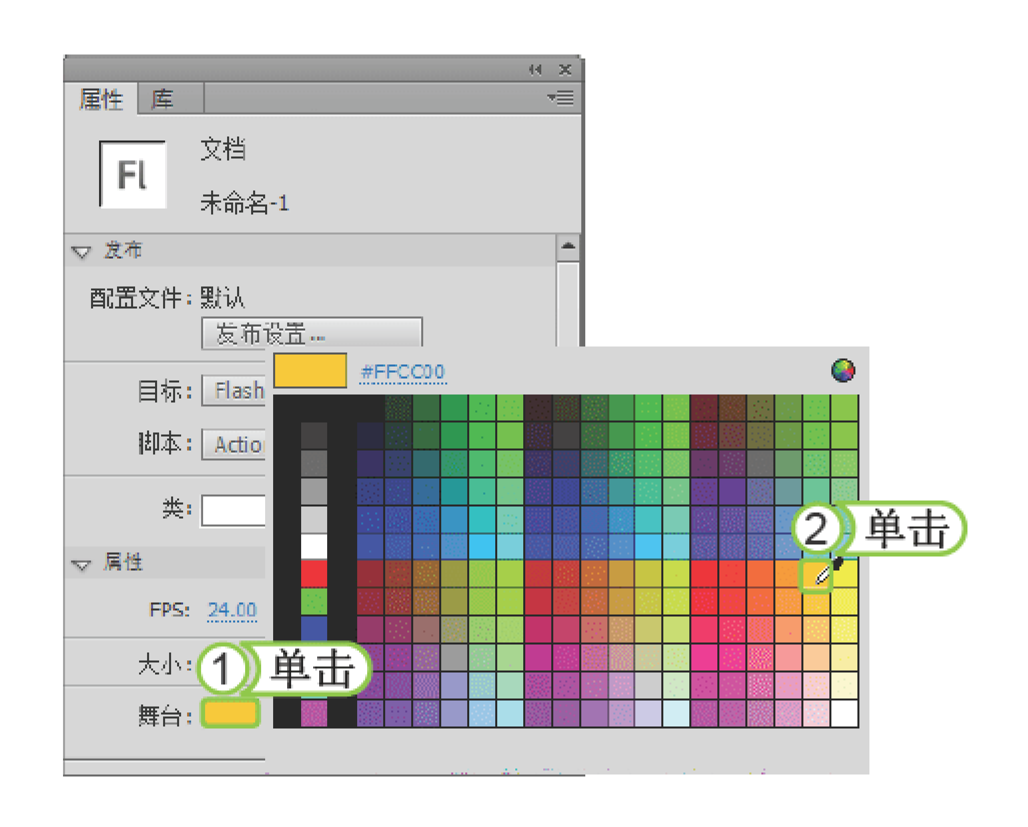
在制作动画时，通常需要对已存在的动画文档进行编辑，要编辑该文档，就需要打开该文档。在 Flash CS6 中，打开动画文档的方法是：启动 Flash CS6，选择【文件】/【打开】命令，打开“打开”对话框。在“查找范围”下拉列表框中选择文档所在的位置，并选择需打开的 Flash 文档。单击 打开(O) 按钮，打开文档。除此之外，双击需要打开的 Flash 动画文档图标也可打开该文档。



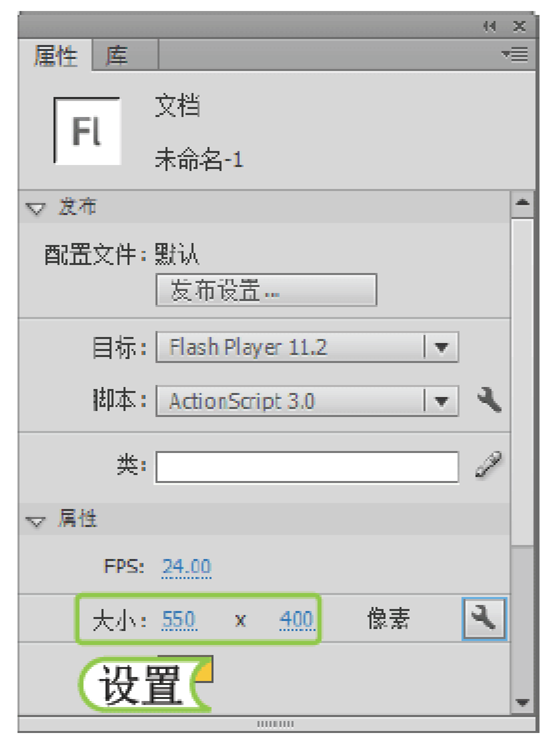
4. 设置动画文档属性

创建 Flash 动画文档后用户可通过“属性”面板设置文档属性。在“属性”面板中设置动画文档背景、大小和帧频等属性，其设置方法如下。

设置背景颜色：新建一个 Flash 文档。选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板，单击“舞台”后的场景色块。在打开的选色器栏中，将鼠标光标移动到色块上单击选取背景颜色。



设置文档大小：在“属性”面板的“大小”栏中，输入文档的宽度和高度。除此之外，用户还可单击“大小”栏后的按钮，在打开的“文档设置”对话框中的“尺寸”数字框中设置文档大小。

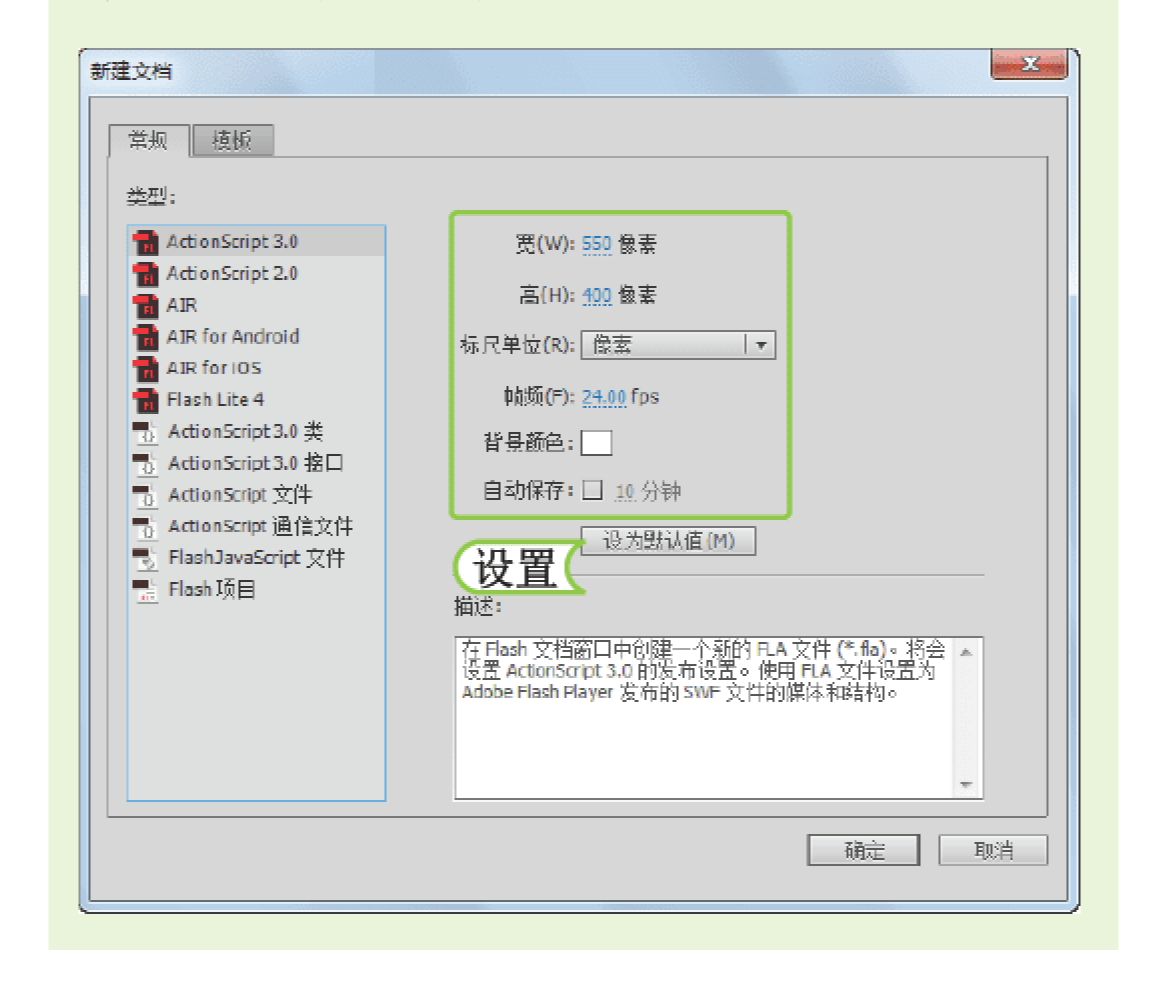


设置帧频：在“属性”面板中，将鼠标光标移动到“FPS”热文本上，按住鼠标左键向右拖动，当数值为 30 时，松开鼠标左键，设置好帧频。也可单击热文本，在出现的文本框中直接输入动画帧数。



经验一箩筐——其他设置属性的方法

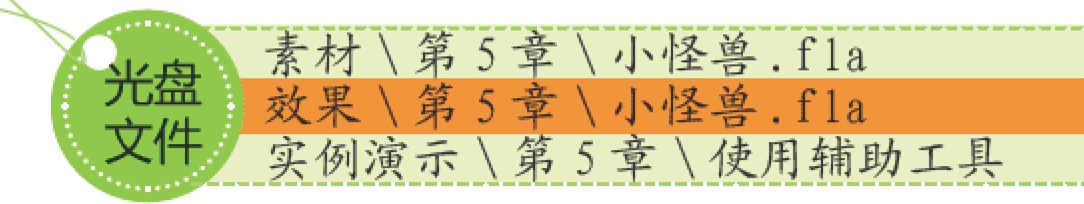
在“新建文档”对话框中选择了新建文档的类型后，在对话框右边也可对文档的大小、帧数和背景颜色等参数进行设置。



5.1.3 使用辅助工具

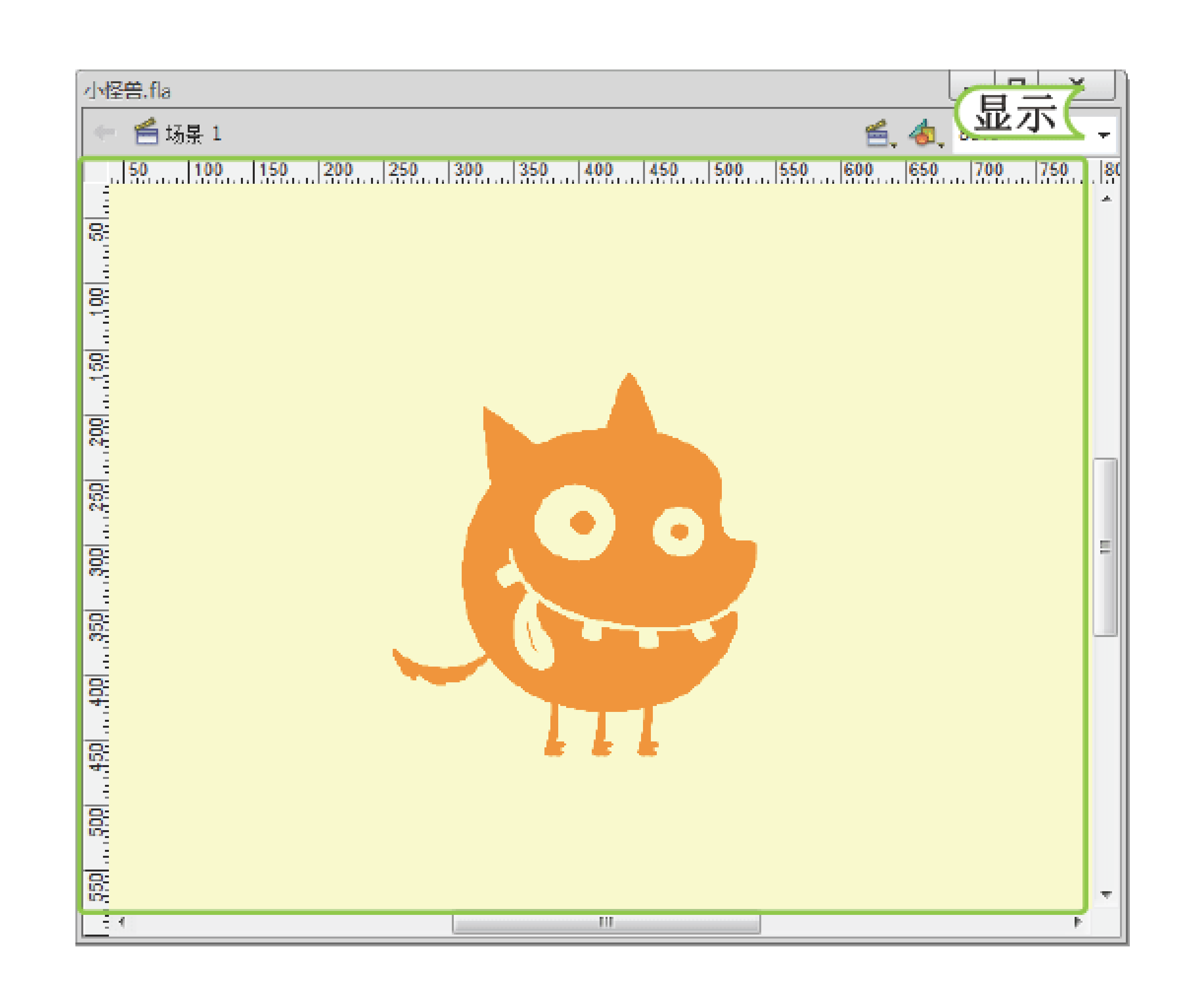
在制作动画时，为了得到精确的动画效果，用户往往需要使用标尺、辅助线和网格对图形对象进行准确定位。

本例就将打开“小怪兽 .fla”动画文档，并在其中显示标尺、网格以及辅助线，并对网格、辅助线进行设置，使用户掌握在 Flash 中使用辅助工具的方法，其具体操作如下：



STEP 01： 显示标尺

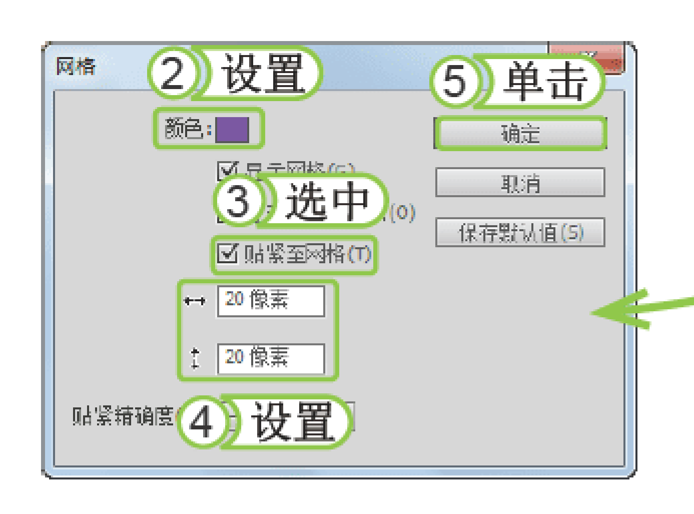
启动 Flash CS6。打开“小怪兽 .fla”动画文档。选择【视图】/【标尺】命令，此时在场景左侧和上方将显示标尺。



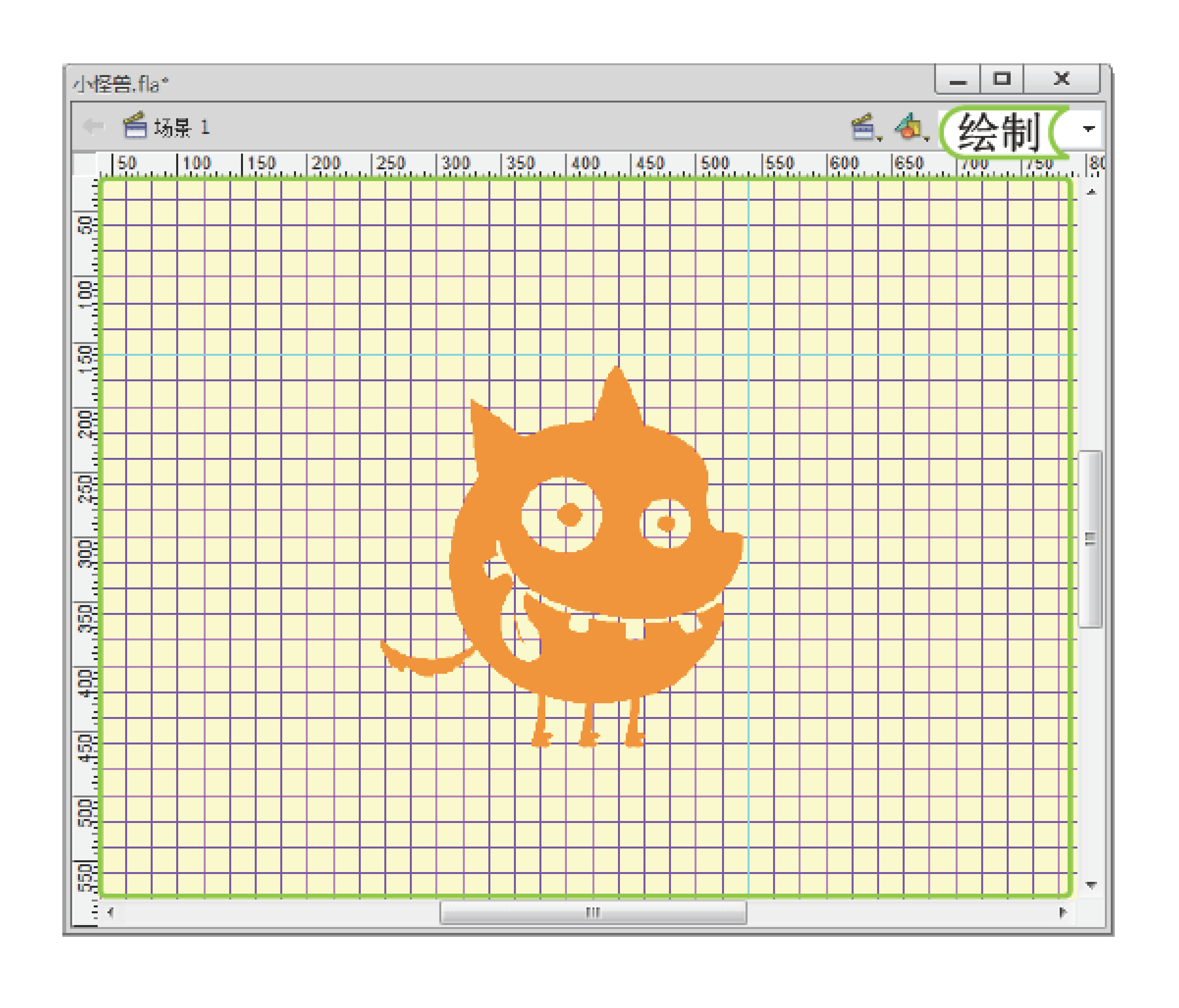
> **提个醒** 按 Shift+Ctrl+Alt+R 组合键，也可显示标尺。若想隐藏标尺，只需再次按 Shift+Ctrl+Alt+R 组合键。

STEP 02： 显示并编辑网格

1. 选择【视图】/【网格】/【显示网格】命令，在场景区域显示网格。
2. 选择【视图】/【网格】/【编辑网格】命令，打开 “网格”对话框。单击“颜色”色块将网格颜色设置为“紫色（#9900FF）”。
3. 选中 ☑贴紧至网格(T) 复选框。
4. 在“宽”和“高”文本框中均输入“20 像素”。
5. 单击 确定 按钮。



> **提个醒** 当网格被用户编辑过后，可单击 保存默认值(S) 按钮，将编辑后的网格还原为默认设置，方便以后重复使用 。

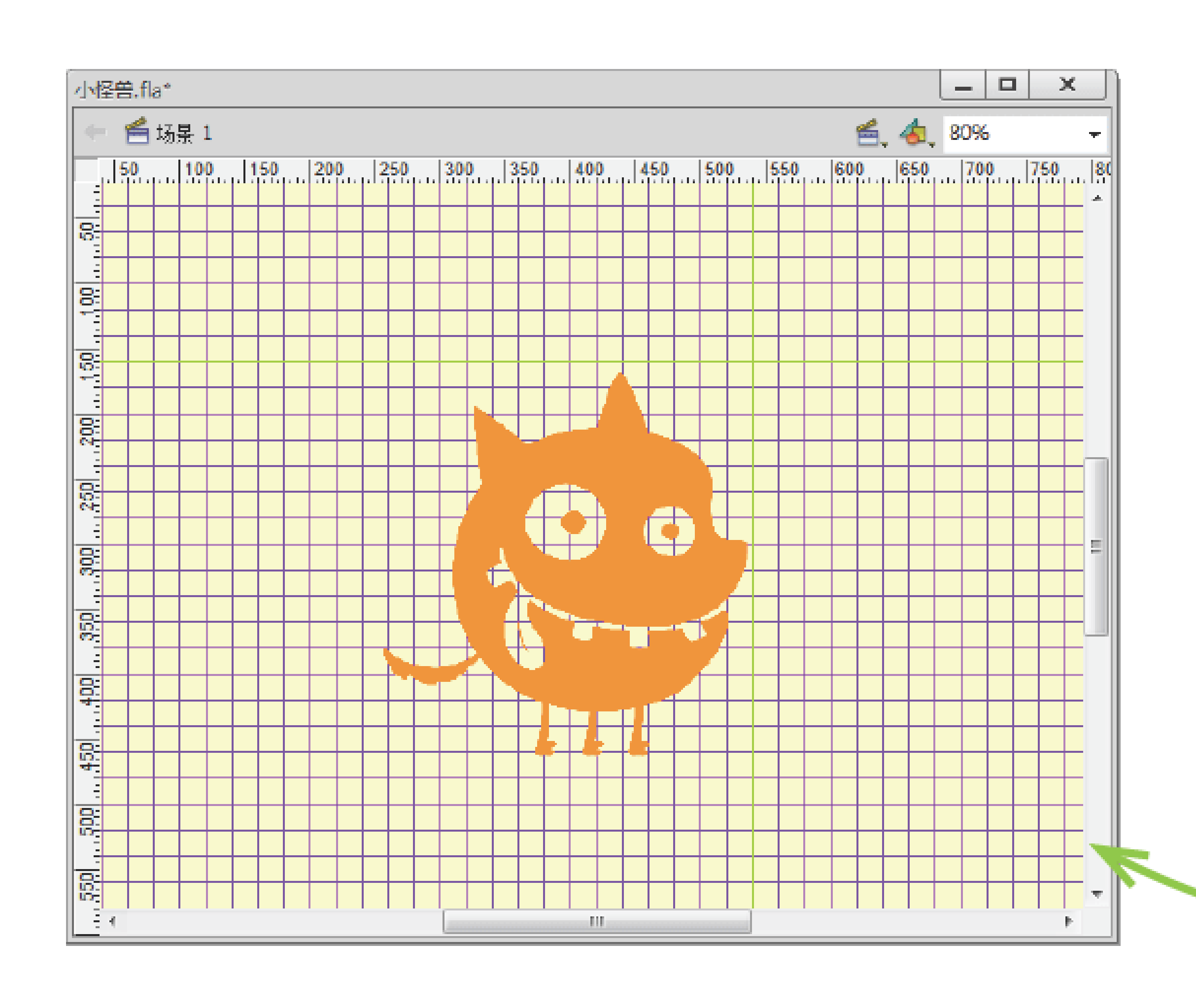


STEP 03： 添加辅助线

选择【视图】/【辅助线】/【显示辅助线】命令，使辅助线呈可显示状态。然后将鼠标光标移动到场景上方标尺处，按住鼠标左键不放向下拖动到场景中，制作出场景中的水平辅助线。用相同的方法从左边标尺处拖动鼠标制作出垂直辅助线。

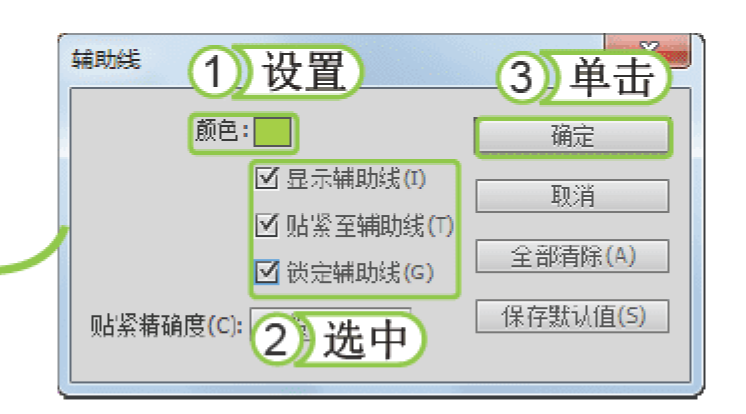
经验一箩筐——清除辅助线

若不需要辅助线，可选择【视图】/【辅助线】/【清除辅助线】命令，将辅助线清除。



STEP 04: 编辑辅助线

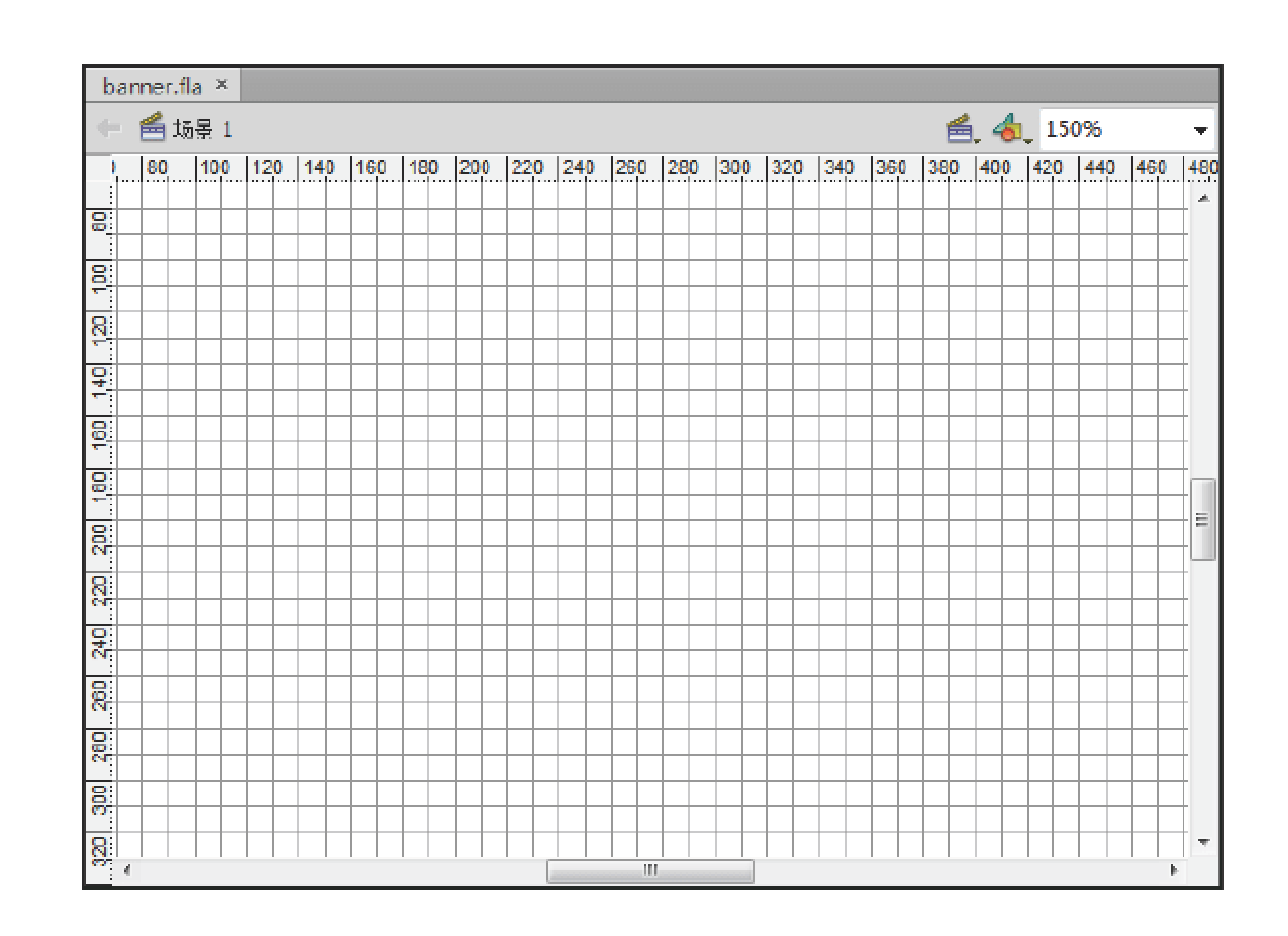
1. 选择【视图】/【辅助线】/【编辑辅助线】命令，打开“辅助线”对话框。单击“颜色”色块将辅助线颜色设置为“绿色（#99FF00）”。
2. 选中 显示辅助线(I)、贴紧至辅助线(T) 和 锁定辅助线(G) 复选框。
3. 单击 确定 按钮关闭对话框。



上机 1 小时 新建“banner”动画文档

- 巩固启动 Flash CS6 和创建 Flash 文档的方法。
- 进一步掌握 Flash 界面操作和文档属性设置操作。

本例将新建一个 Flash 文档，并自定义工作界面，最后通过“属性”面板设置用户自定义的文档属性，完成后的最终效果如右图所示。

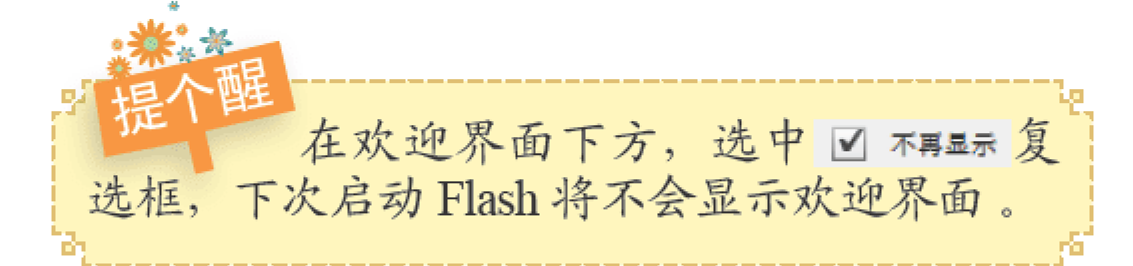


光盘文件
效果\第 5 章\banner.fla
实例演示\第 5 章\新建“banner”动画文档

STEP 01: 显示标尺

启动 Flash CS6。在欢迎界面的“新建”栏中选择“ActionScript 3.0”选项，创建一个未命名的 Flash 文档。





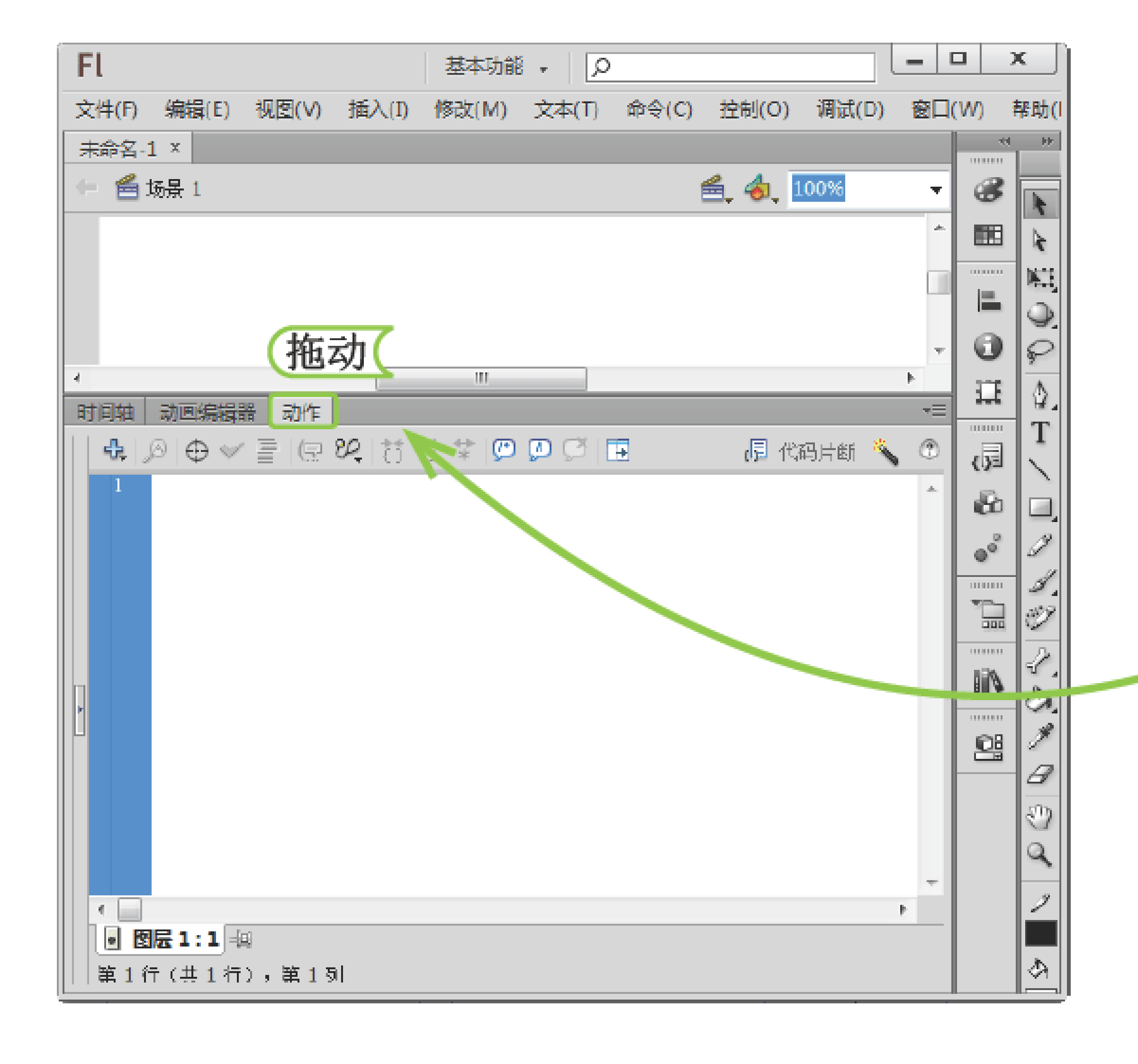
提个醒

在欢迎界面下方，选中 不再显示 复选框，下次启动 Flash 将不会显示欢迎界面。

STEP 02：展开显示面板

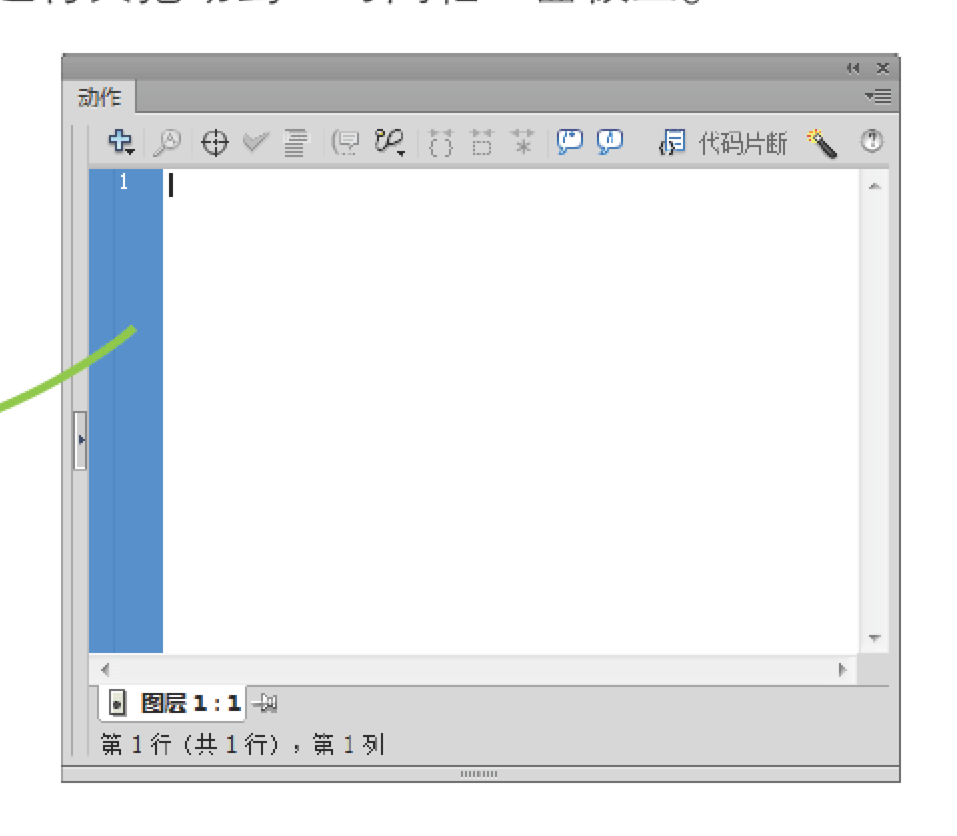
将鼠标光标移动到“属性”面板中，单击按钮，展开“属性”面板。

提个醒 Flash 中的所有面板都可以通过“窗口”菜单将其打开。



STEP 03：打开、移动面板

按 F9 键，打开“动作”面板。使用鼠标拖动面板标题将其拖动到“时间轴”面板上。

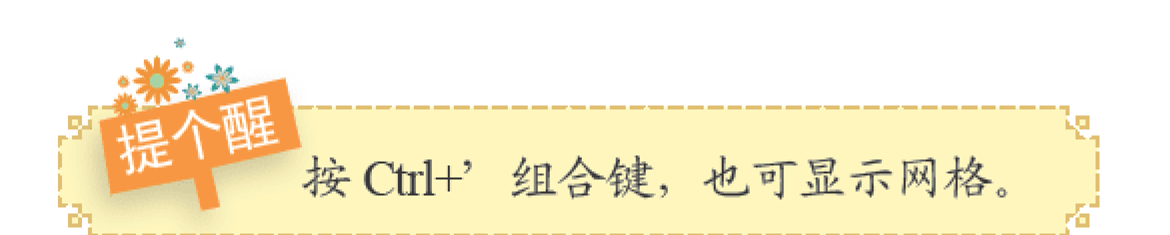


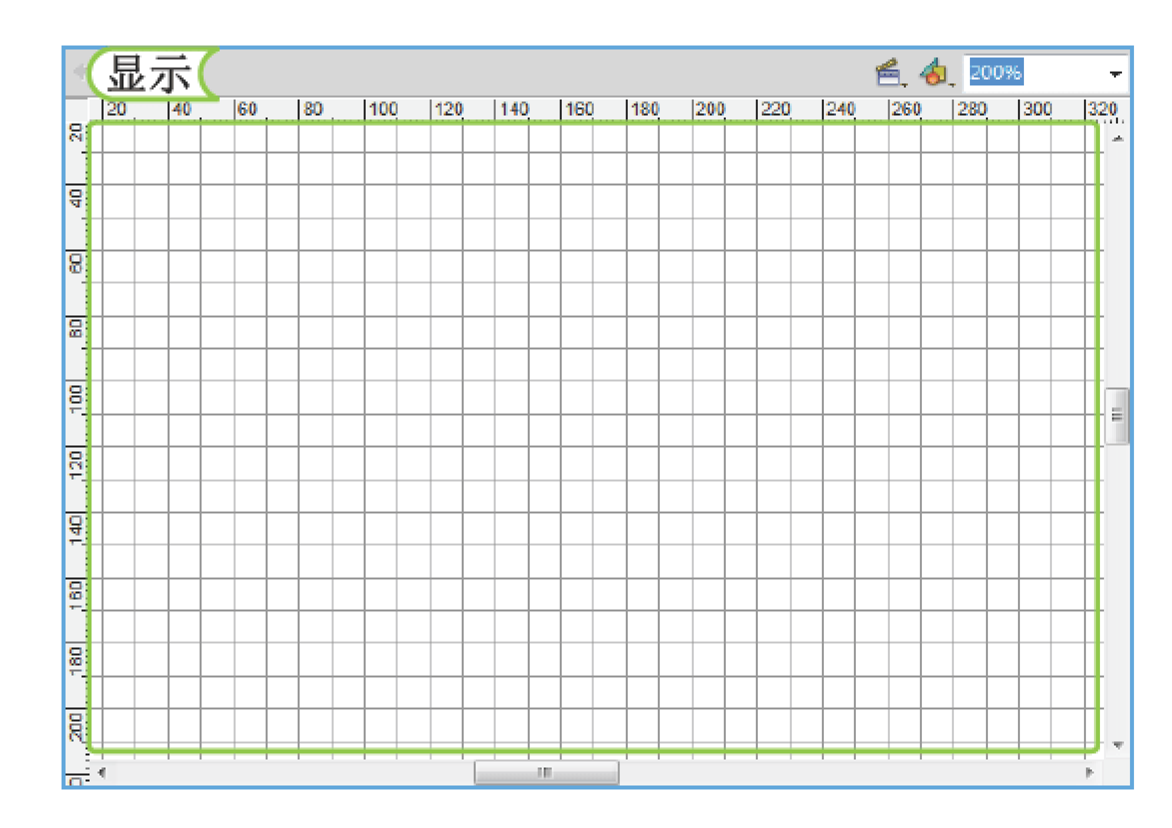
经验一箩筐——关闭面板

当 Flash 工作界面太混乱时，除了将工作界面中的面板隐藏外，还可以将其关闭。关闭面板的方法是：将鼠标光标移动到需关闭的面板上，按住左键不放拖动该面板到场景中。当面板单独存在时，单击其右上角的按钮，即可关闭该面板。

STEP 04：显示辅助工具

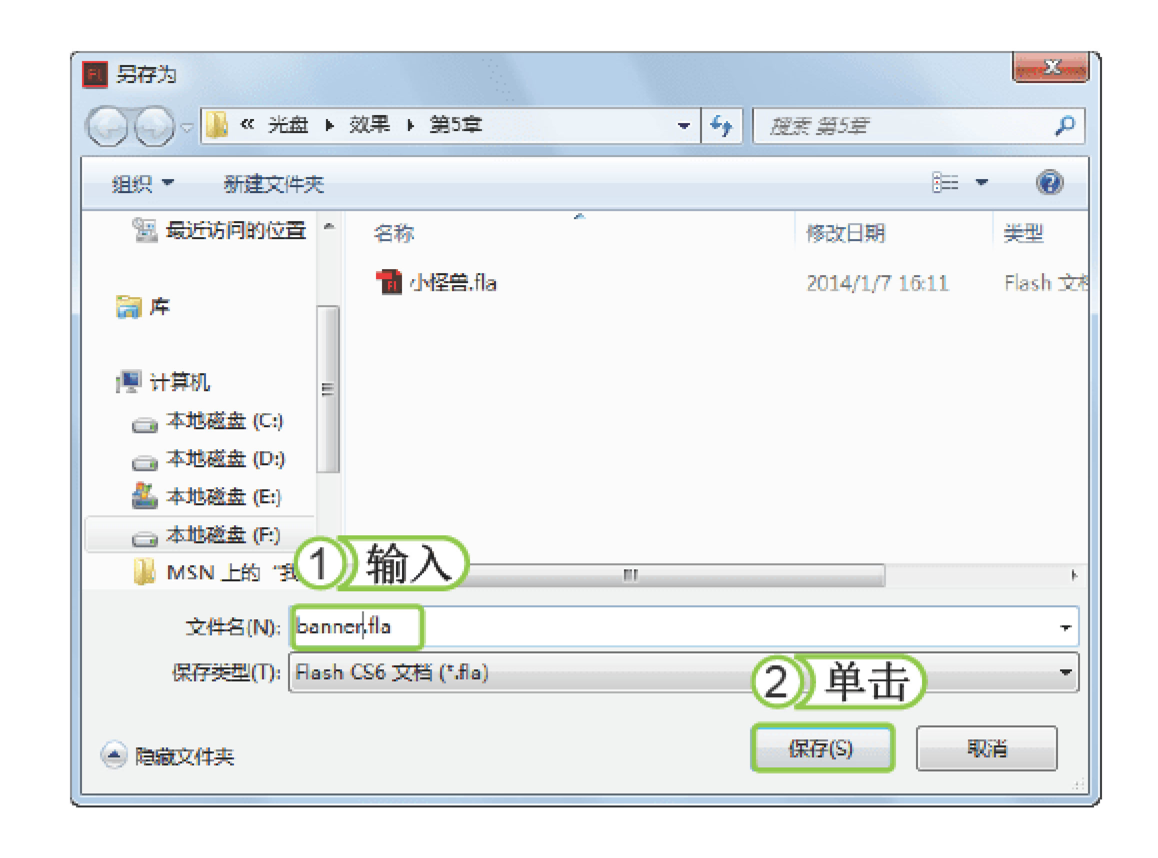
选择【视图】/【标尺】命令显示标尺，再选择【视图】/【网格】/【显示网格】命令显示网格。





STEP 05：保存文档

1. 选择【文件】/【保存】命令，打开“另存为”对话框。在“保存在”下拉列表框中选择保存路径，并输入文件名“banner.fla”。
2. 单击 保存(S) 按钮，保存文档。



5.2 使用 Flash 绘制与填充对象

Flash 自带了功能强大的矢量图形绘制工具，它对 Flash 动画能在网络领域和广告等领域中被广泛应用起着非常重要的作用。Flash CS6 中绘图工具有选择矩形工具、基本矩形工具、椭圆工具、基本椭圆工具、多边形工具、Deco 工具、线条工具、铅笔工具和钢笔工具等，用户可以通过这些工具方便地绘制出动画中所需要的矢量图形。

在 Flash CS6 中，只有熟练地掌握绘图工具的基本操作方法和必要的绘图技巧，才能绘制出专业的图形，同时使用 Flash 绘制工具也是制作专业动画的基础。

学习 1 小时

- 快速认识 Flash CS6 各绘图工具的作用。
- 掌握 Flash CS6 绘图工具的基本操作。
- 灵活运用绘图工具绘制矢量图形。
- 掌握填充工具填充图形的方法。

5.2.1 使用标准工具绘制对象

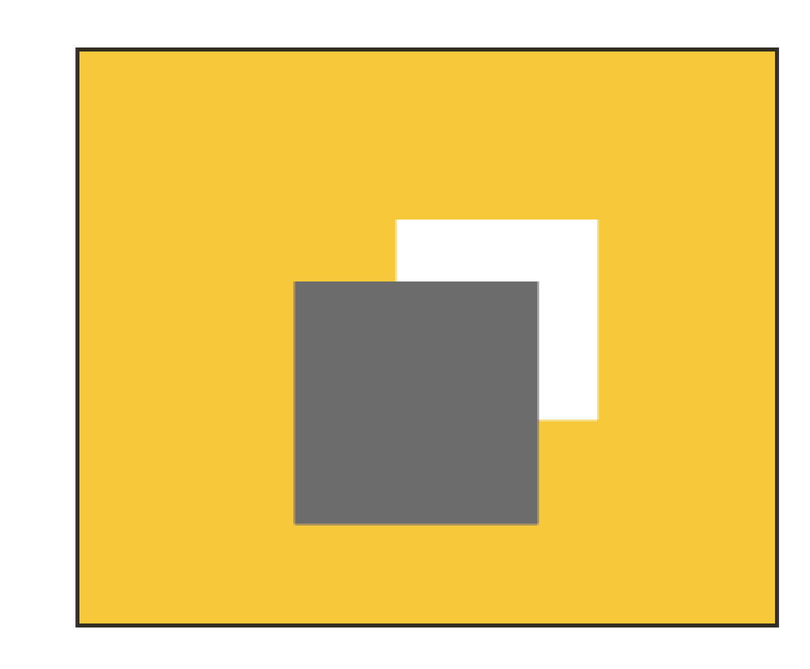
Flash CS6 的标准工具包括矩形、基本矩形、椭圆、基本椭圆、多角星形和 Deco 工具。使用这些工具可以绘制出一些标准图形，如正方形、五角星以及花草树木等。标准工具都放置在一个工具组中，用鼠标按住“矩形工具” 不放，在弹出的下拉列表中选择其他工具，如右图所示。下面将分别对使用标准工具绘制图形的方法进行讲解。



1. 矩形工具和基本矩形工具

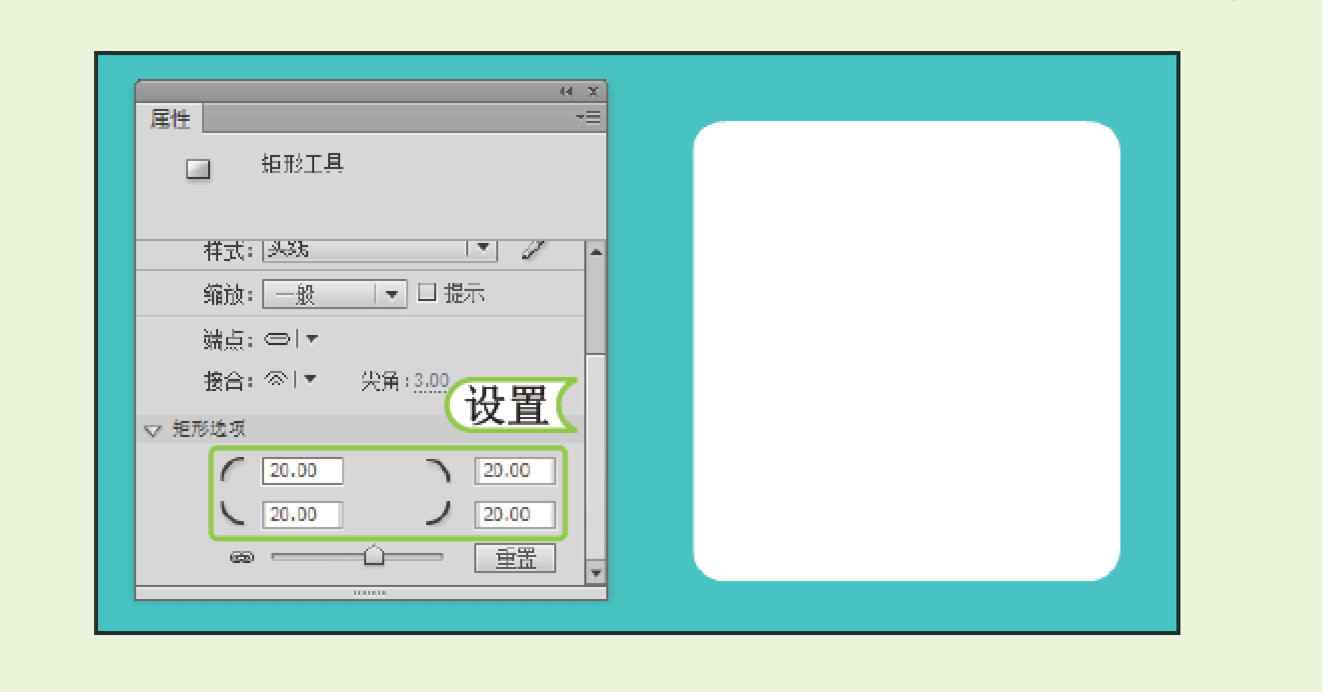
“矩形工具” 和“基本矩形工具” 用于绘制矩形图形，矩形工具不但可以设置笔触大小和样式，还可以通过设置边角半径来修改矩形的形状。其中，矩形工具用于绘制矩形形状，该形状的任何部分可以随意编辑；基本矩形工具用于绘制矩形对象，在编辑矩形对象时，用户只能对整个矩形对象编辑。

使用矩形和基本矩形工具的方法相同，只需在“工具”面板中选择对应工具，在场景中拖动绘制出矩形，按住 Shift 键拖动可绘制正方形，如右图所示。



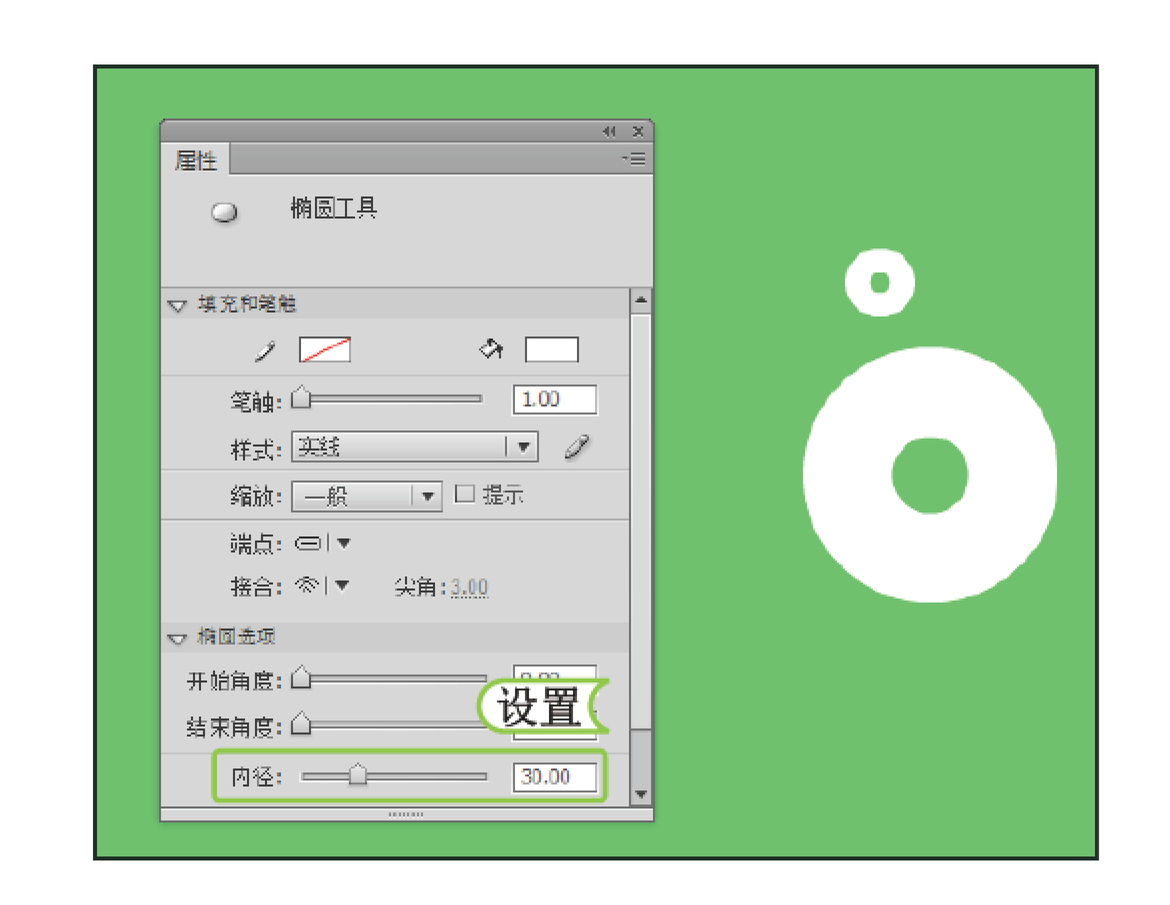
经验一箩筐——绘制圆角矩形

选择“矩形工具”后，在“属性”面板中设置“矩形边角半径”为正值，可以绘制出圆角矩形，如右图所示。若设置“矩形边角半径”为负值，则可绘制反角矩形。



2. 椭圆工具和基本椭圆工具

“椭圆工具”和“基本椭圆工具”用于绘制椭圆图形，它们的使用方法与矩形工具相同。根据实际需要，用户还可以设置椭圆的内径，使绘制的椭圆呈现水管一样的环状效果。其方法是：在椭圆工具的“属性”面板中设置“内径”值，设置完成后拖动鼠标进行绘制，如右图所示。



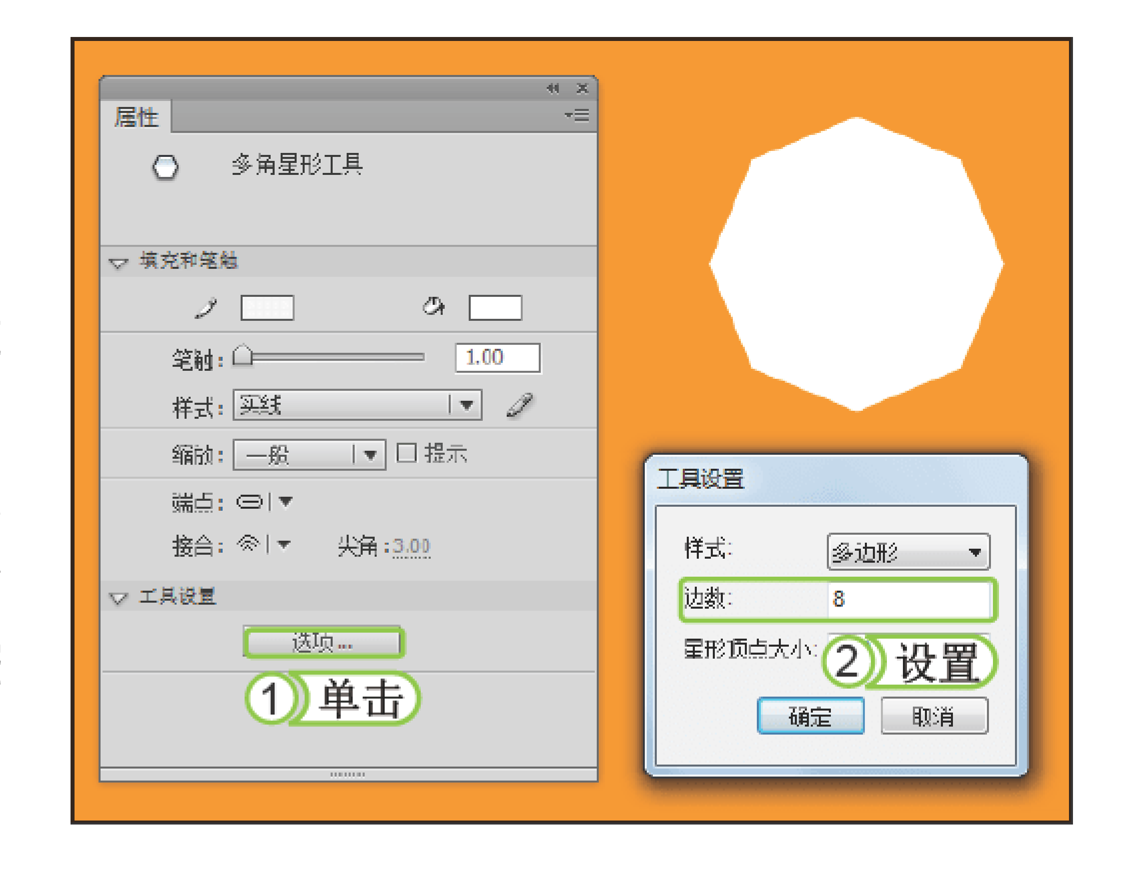
经验一箩筐——设置椭圆角度

若想绘制被切割的椭圆，可在椭圆工具的“属性”面板中设置开始角度和结束角度。设置完成后再拖动鼠标进行绘制，如右图所示。需要注意的是，在设置椭圆“开始角度”和“结束角度”时，当开始值大于结束值时绘制出内角超过 180° 的扇形；当开始值小于结束值时绘制出内角小于 180° 的扇形；两者相等时则可绘制出椭圆。



3. 多角星形工具

“多角星形工具”用于绘制几何多边形和星形图形。其使用方法与矩形工具相同，在绘制多边星形时，用户经常需要设置星形的边数。设置星形边数的方法是：选择“多角星形工具”，在“属性”面板中，单击 选项... 按钮，打开“工具设置”对话框，在“边数”文本框中输入要绘制的多边形或星形的边数。单击 确定 按钮后，按住鼠标左键拖动绘制。



经验一箩筐——设置角形状

使用“多角星形工具”，不但可以绘制多边形还可以绘制星形。但需注意的是，用户需要先对角形状进行设置后，才能绘制出对应的角形状。设置角形状的方法是：打开“工具设置”对话框，在“样式”下拉列表框中可以选择多边形和星形，单击确定按钮后，按住鼠标左键拖动绘制即可。如右图所示为使用多边星形工具绘制的星形。



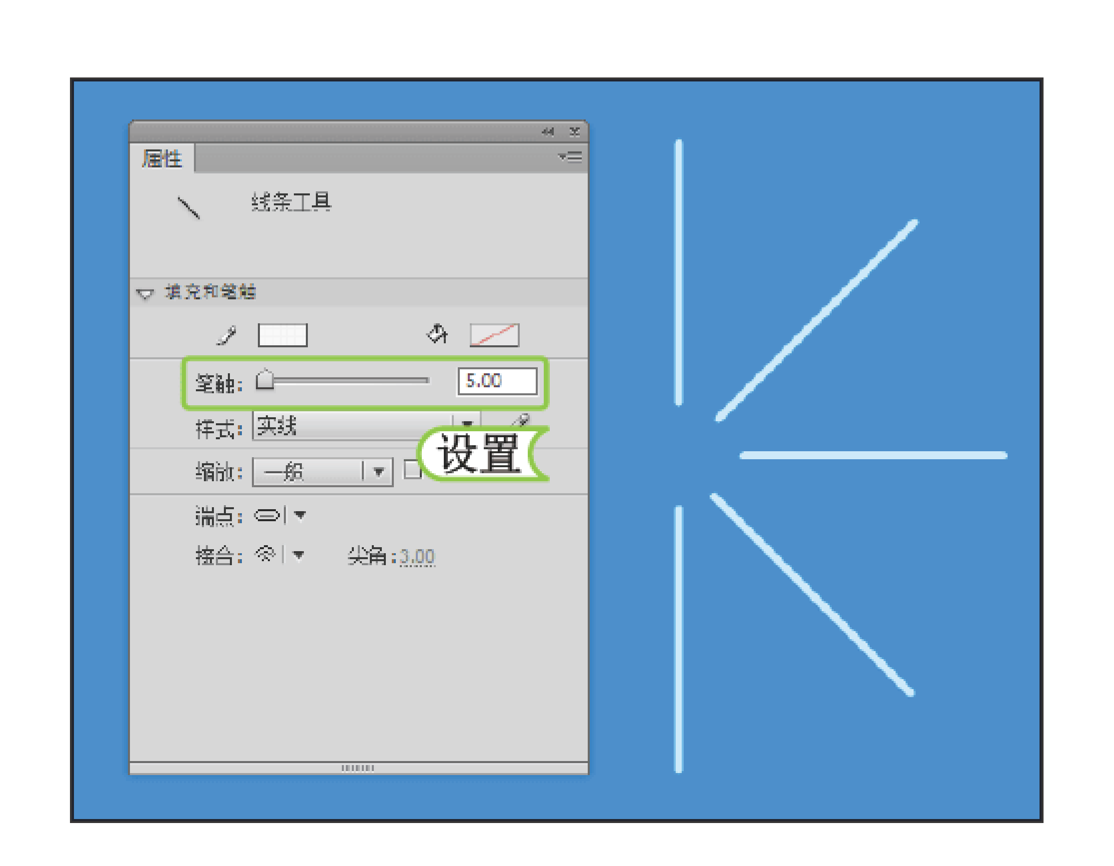
5.2.2　使用自由工具绘制对象

Flash CS6 中除了标准绘图工具外，还有线条工具、铅笔工具、钢笔工具和 Deco 工具等，这些工具可以自由地绘制图形。下面来讲解它们的使用方法。

1. 线条工具

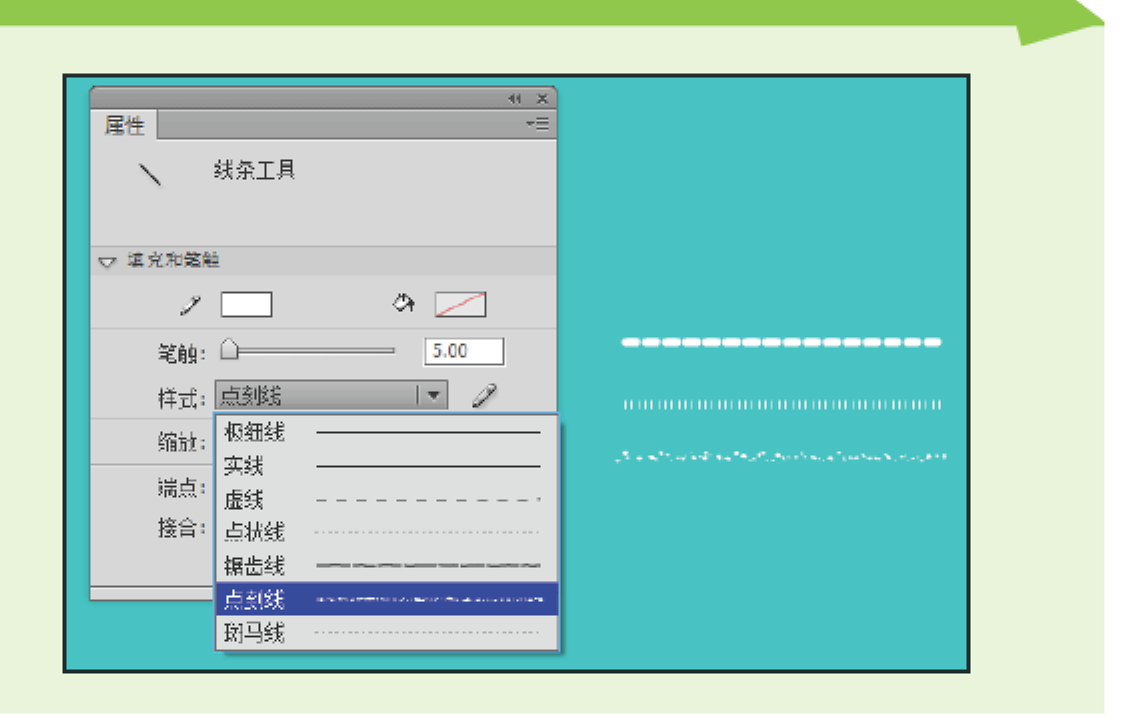
“线条工具”主要用于绘制各种直线。其使用方法是：选择“线条工具”，在“属性”面板中设置“笔触”大小粗细。按住鼠标左键不放，拖动绘制出直线。

需要注意的是，若需要绘制特殊角度的直线时，选择“线条工具”，按住 Shift 键的同时，向左或向右拖动，可以绘制出水平线段；向上或向下拖动，可以绘制出垂直线段；斜向拖动，可以绘制出 45° 的斜线，如右图所示。



经验一箩筐——设置线条样式

除绘制不同粗细的直线外，用户还可通过线条工具绘制虚线或带颗粒质感的线条。其方法是：选择“线条工具”，在“属性”面板的“样式”下拉列表框中选择需要的线条形状，再使用鼠标拖动绘制带样式的直线。



读书笔记

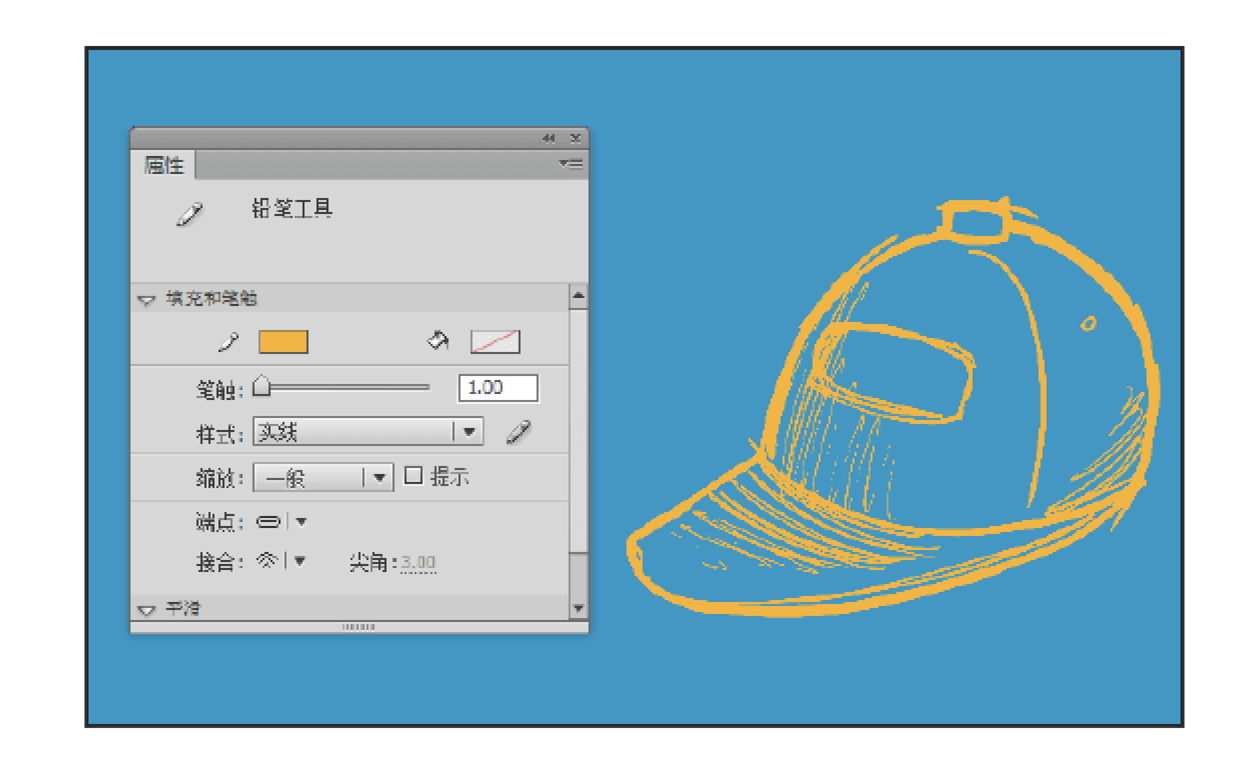






2. 铅笔工具

“铅笔工具” 可以很随意地绘制出曲线或者直线。其使用方法很简单，只需在“属性”面板中改变线条样式和粗细，再使用鼠标左键拖动，即可绘制线条图形。按住 Shift 键的同时拖动鼠标可以绘制出直线线段，如右图所示。



经验一箩筐——铅笔工具的绘制模式

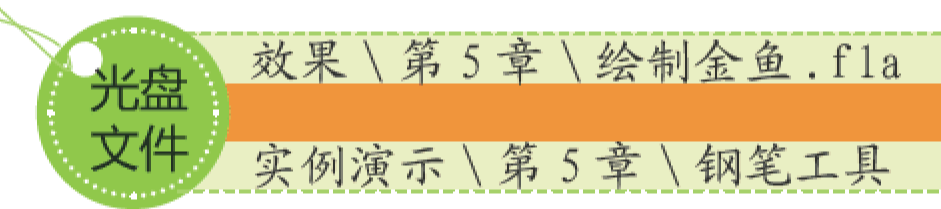
要想使用铅笔工具绘制出自然的铅笔效果，在选择“铅笔工具” 后，再在“工具”面板下方选项区域中选择出现的三种铅笔绘制模式，选择不同的绘制模式后会出现不同的效果，如右图所示。



3. 钢笔工具

“钢笔工具” 用于很精确地绘制和编辑图形轮廓，钢笔工具几乎能绘制所有的形状。在使用钢笔工具绘制线条时，钢笔工具会出现不同的绘制状态。

本例将使用“钢笔工具” 、“铅笔工具” 和“椭圆工具” 绘制一个金鱼形状，使用户能更加熟练地掌握钢笔工具的使用方法，其具体操作如下：

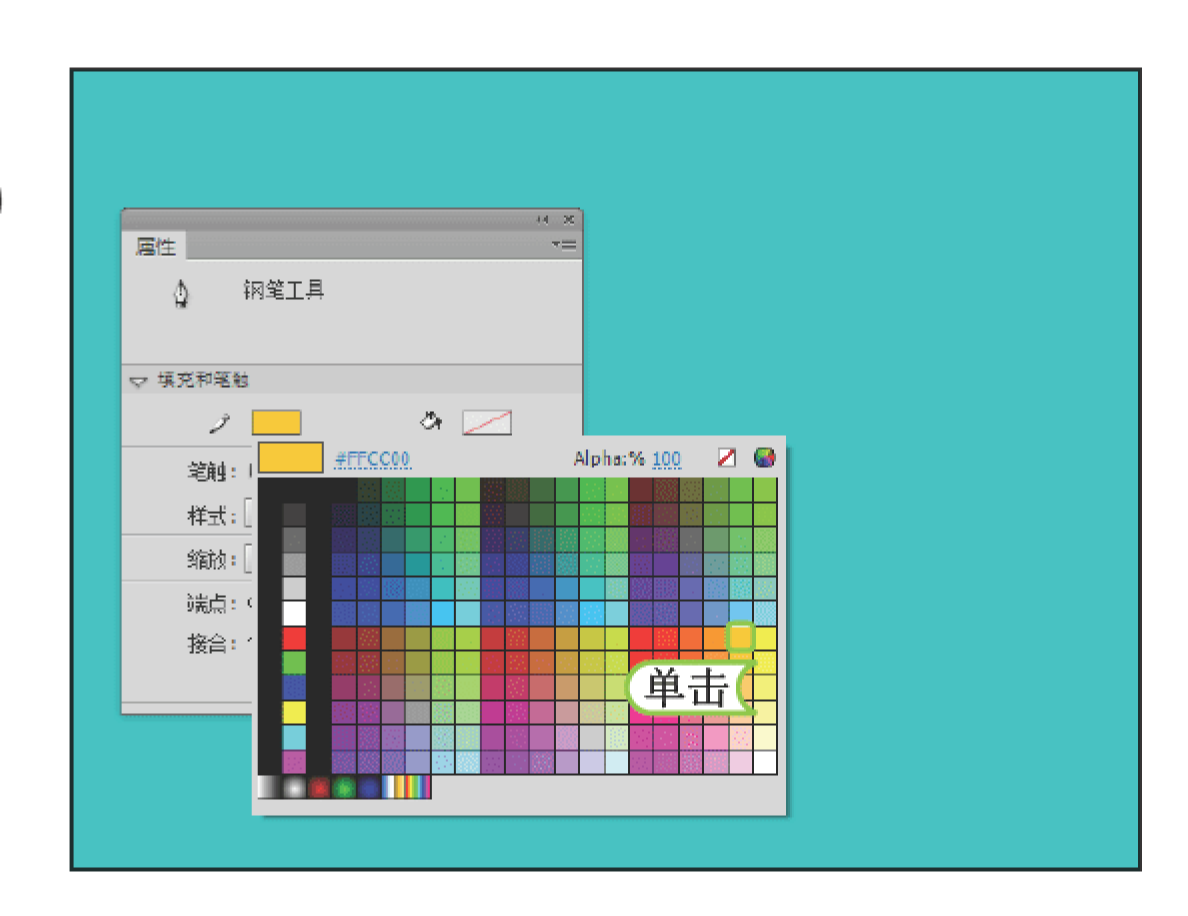


效果\第5章\绘制金鱼.fla

实例演示\第5章\钢笔工具

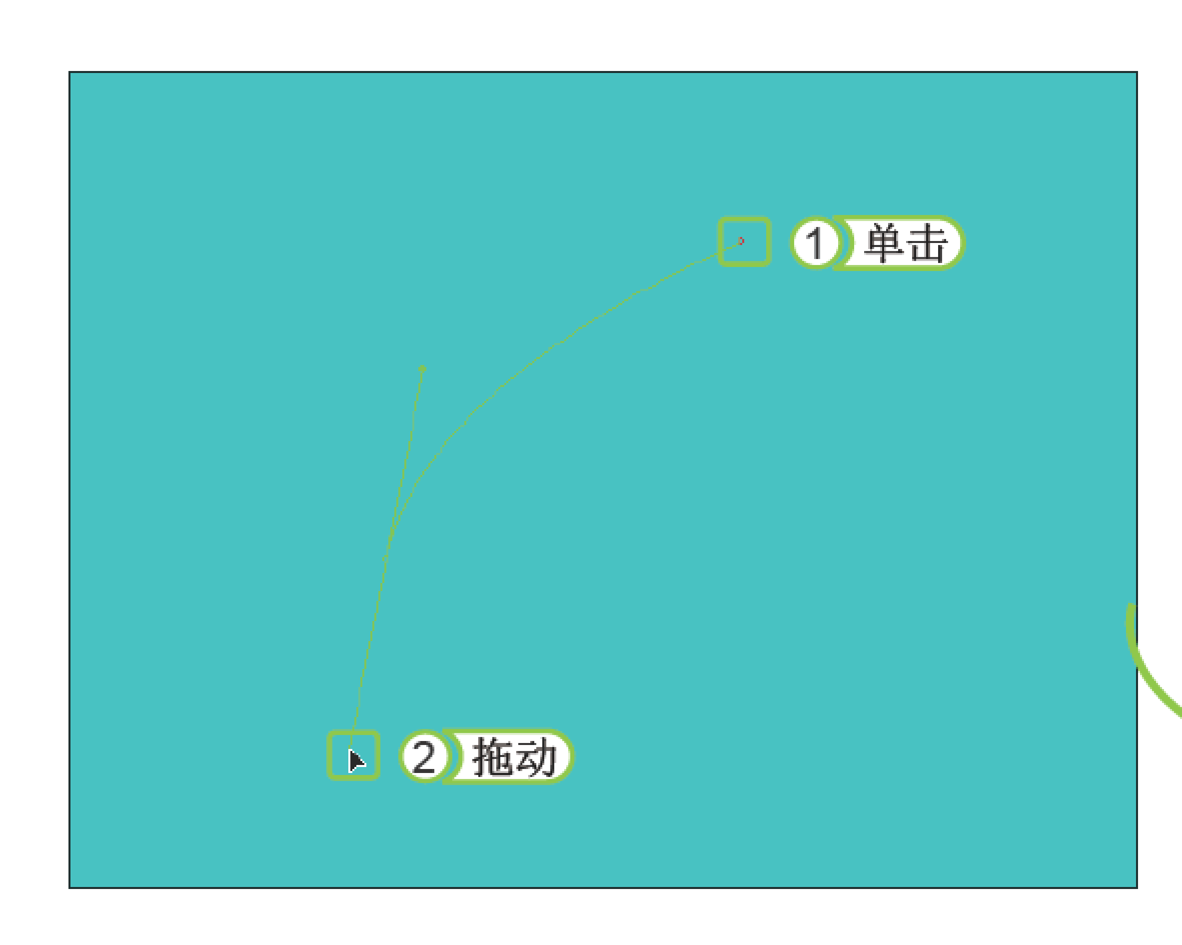
STEP 01： 设置钢笔工具

新建一个 800×600 像素、颜色为绿色（#33CCCC）的空白动画文档。在“工具”面板中选择“钢笔工具” 。选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板，在其中单击笔触颜色色块，在弹出的选色器面板中选择“黄色（#FFCC00）”，再设置“笔触”为“5.00”。



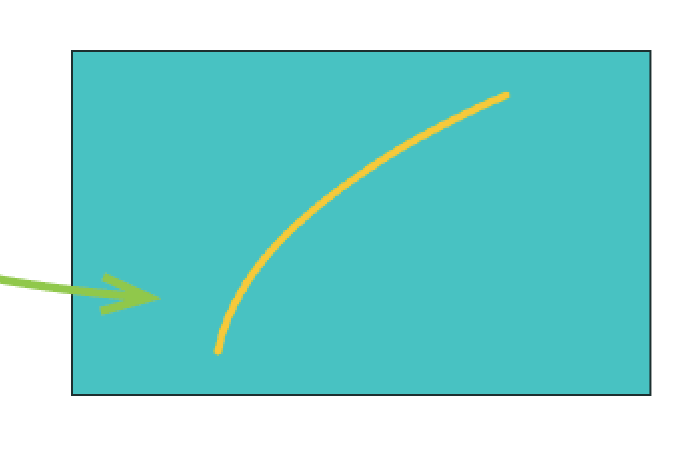
提个醒

用户若是对颜色的十六进制值比较熟悉，可直接在选择器栏左上角中的热文本中输入颜色的十六进制值，如本步中使用的黄色（#FFCC00）。



STEP 02: 绘制钢笔路径

1. 使用鼠标在场景上方单击，创建一个锚点。
2. 再将鼠标移动到场景下方一点的位置，单击并拖动曲线段。释放鼠标，绘制第一段钢笔路径。



STEP 03: 创建转角点

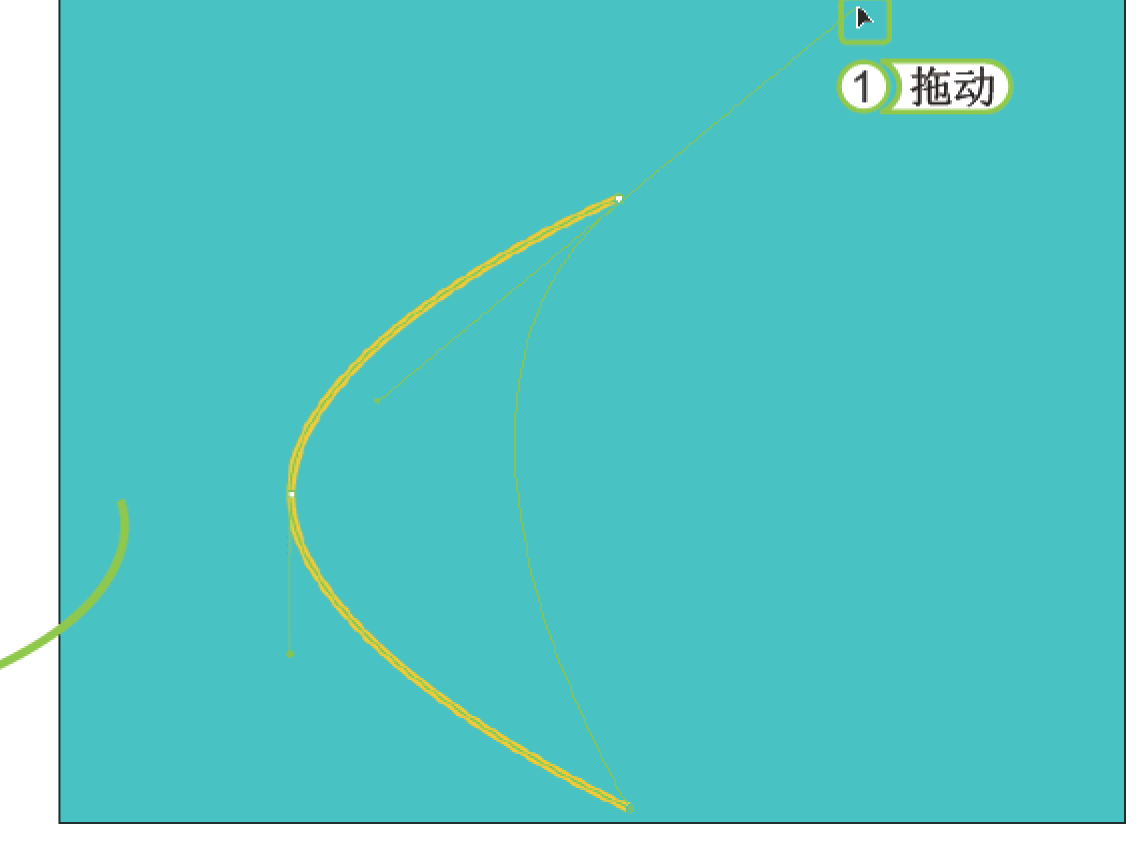
1. 使用相同的方法在第一段钢笔路径下方，再绘制一段钢笔路径。
2. 按住 Alt 键的同时，将鼠标光标移动到下方钢笔路径结束的位置单击，将该锚点转换为转角点。

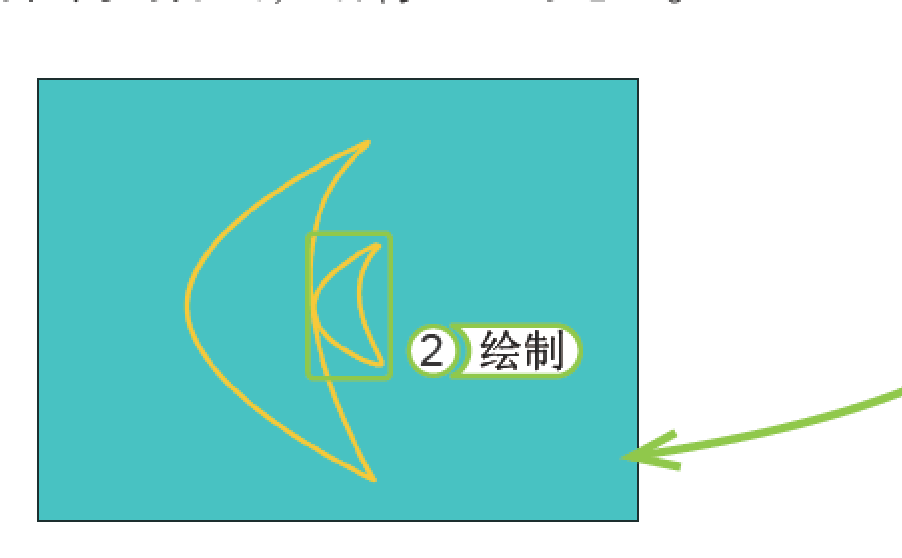




STEP 04: 绘制金鱼的位置

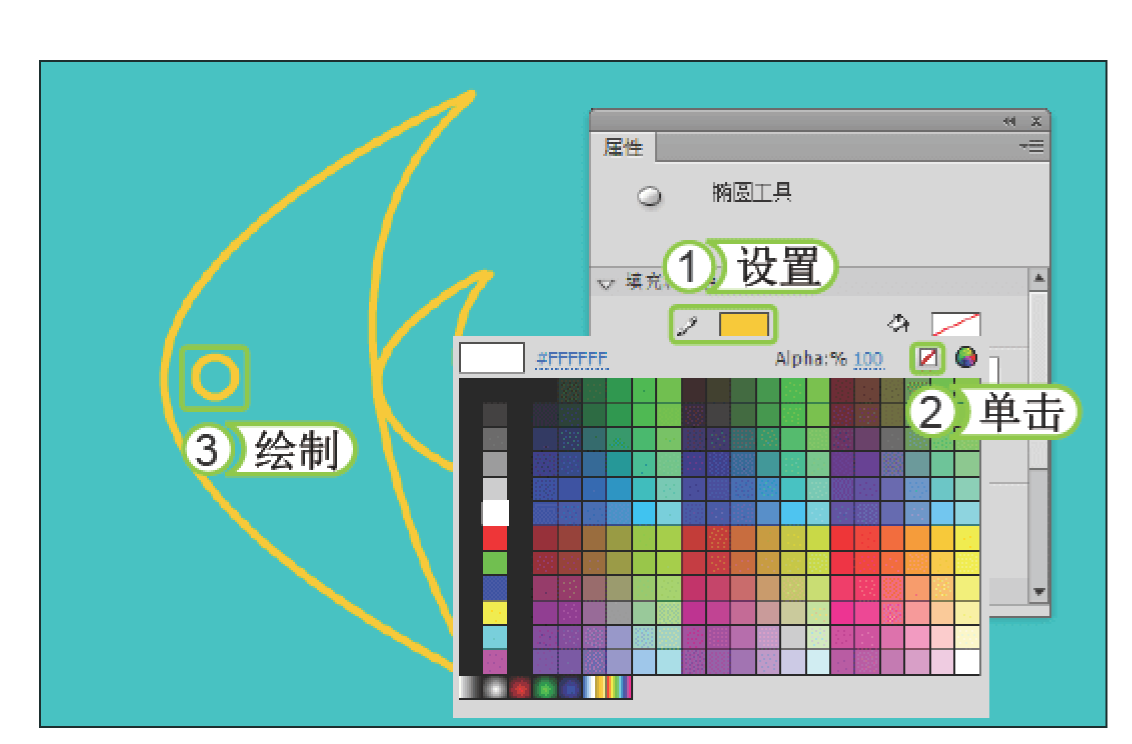
1. 使用鼠标单击钢笔路径的起点，闭合路径。拖动曲线段，调整路径曲线。
2. 使用相同的方法，绘制金鱼的尾巴。





STEP 05: 绘制金鱼眼睛

1. 选择“椭圆工具”，在“属性”面板中设置笔触颜色为“黄色（#FFCC00）”。
2. 单击“填充颜色”色块，在弹出的“选色器”面板右上角单击按钮，将填充颜色设置为“无”。
3. 使用鼠标在场景中拖动绘制一个正圆，作为金鱼的眼睛。





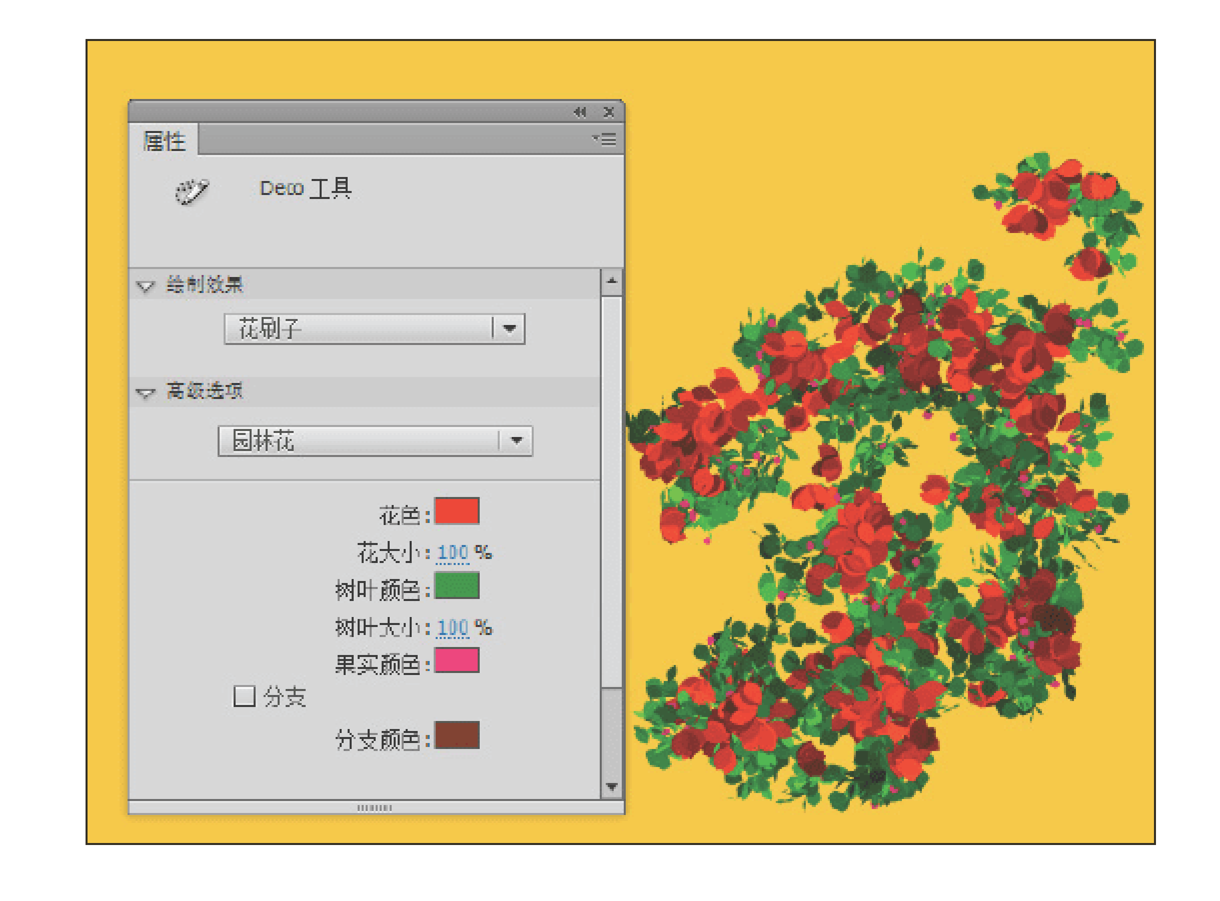
STEP 06： 绘制金鱼纹理

1. 选择“铅笔工具”，在“工具”面板下方的选项区域中，选择“平滑”选项。
2. 使用鼠标在金鱼身体上绘制纹理。

提个醒 为绘制效果的美观性，用户在绘制金鱼纹理时，也可将铅笔工具的笔触颜色设置为其他颜色。

4. Deco 工具

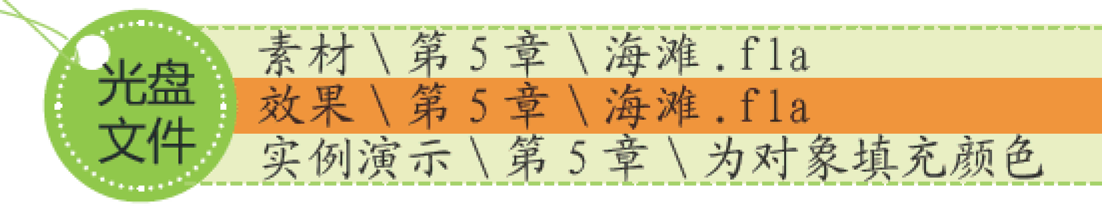
在绘制一些特定图案时，用户并不需要一笔一画地绘制，而可以选择使用“Deco 工具”来绘制 Flash 预设的一些几何形状或图案。使用 Deco 工具的方法是：在“工具”面板中选择“Deco 工具”，打开“属性”面板。在该面板的“绘制效果”栏中提供了 Flash 预设的 13 种绘制效果。“高级选项”栏用于根据选择的绘制效果，设置产生效果的详细数值。完成设置后使用鼠标在图像上拖动即可绘制选择的图像，如右图所示。



5.2.3 为对象填充颜色

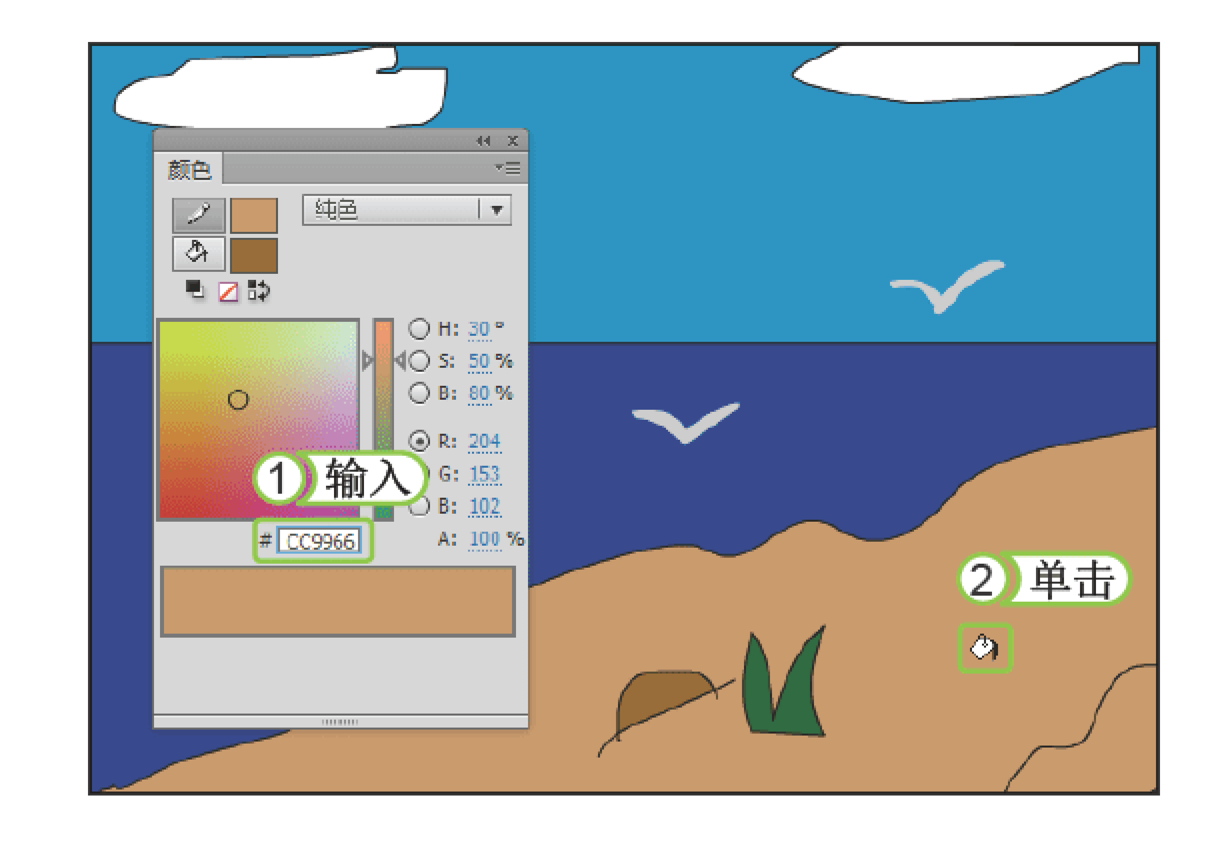
有时需要对图形填充颜色，在 Flash CS6 中可以使用“颜料桶工具”为对象填充颜色，也可以使用“渐变变形工具”对颜色进行编辑，此外在“颜色”面板中还有丰富的颜色选择，方便用户填充出形式多样的颜色对象。

本例将使用“颜色”面板、“颜料桶工具”和“渐变变形工具”对“海滩 .fla”动画文档填充颜色，使用户熟练掌握在 Flash 中填充形状的方法，其具体操作如下：



STEP 01： 填充风景

1. 打开“海滩 .fla”动画文档。在“工具”面板中选择“颜料桶工具”，选择【窗口】/【颜色】命令，打开“颜色”面板，在“颜色”面板的“#”文本框中输入“CC9966”。
2. 将鼠标光标移动到沙滩区域单击填充该区域。使用相同的方法，分别将海、天空、草和石头填充为“#003399”、“#0099CC”、“#006600”和“#996600”。

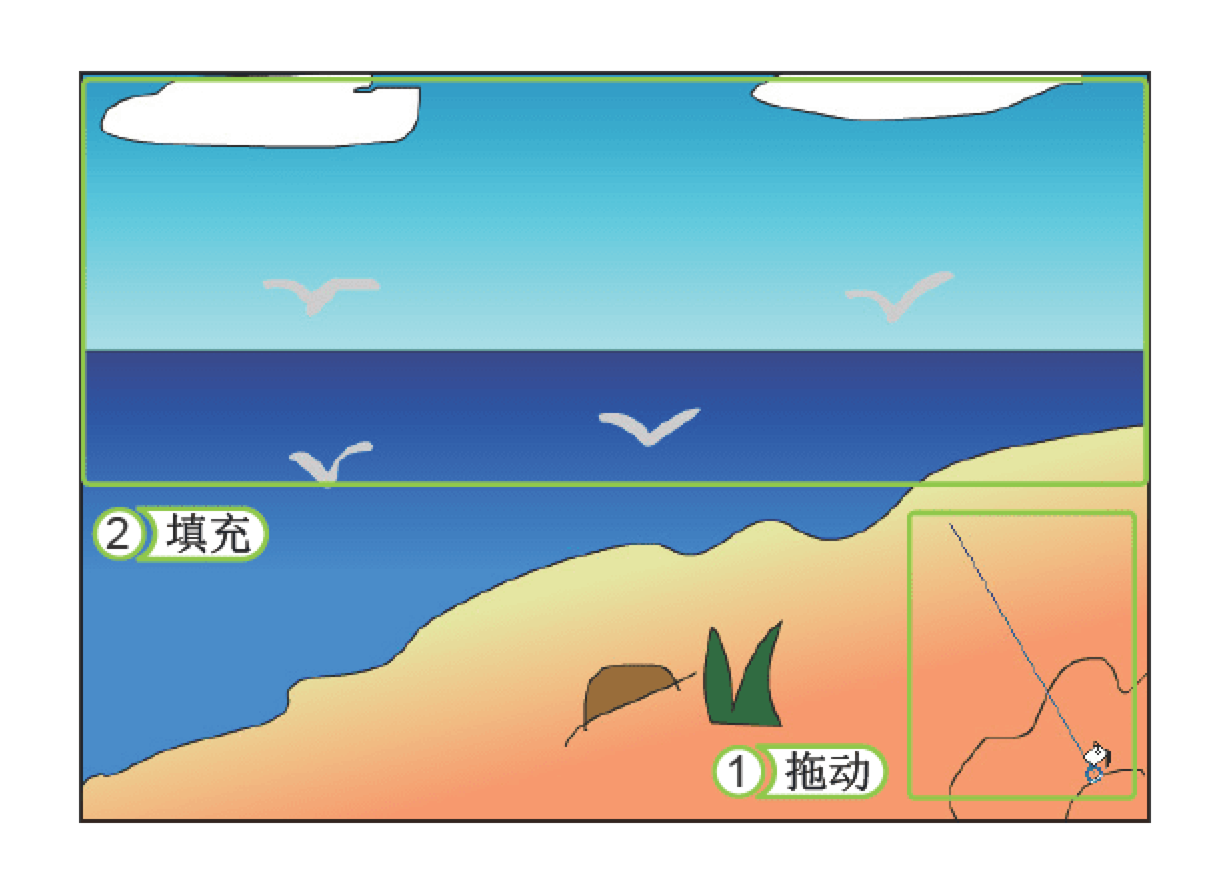


STEP 02： 设置渐变色

1. 选择“颜料桶工具”，打开“颜色”面板。在“颜色类型”下拉列表框中选择“线性渐变”选项。
2. 在“#”文本框中输入“FF9966”。单击右边的色块，用相同的方法设置颜色为“#E9E99F”。

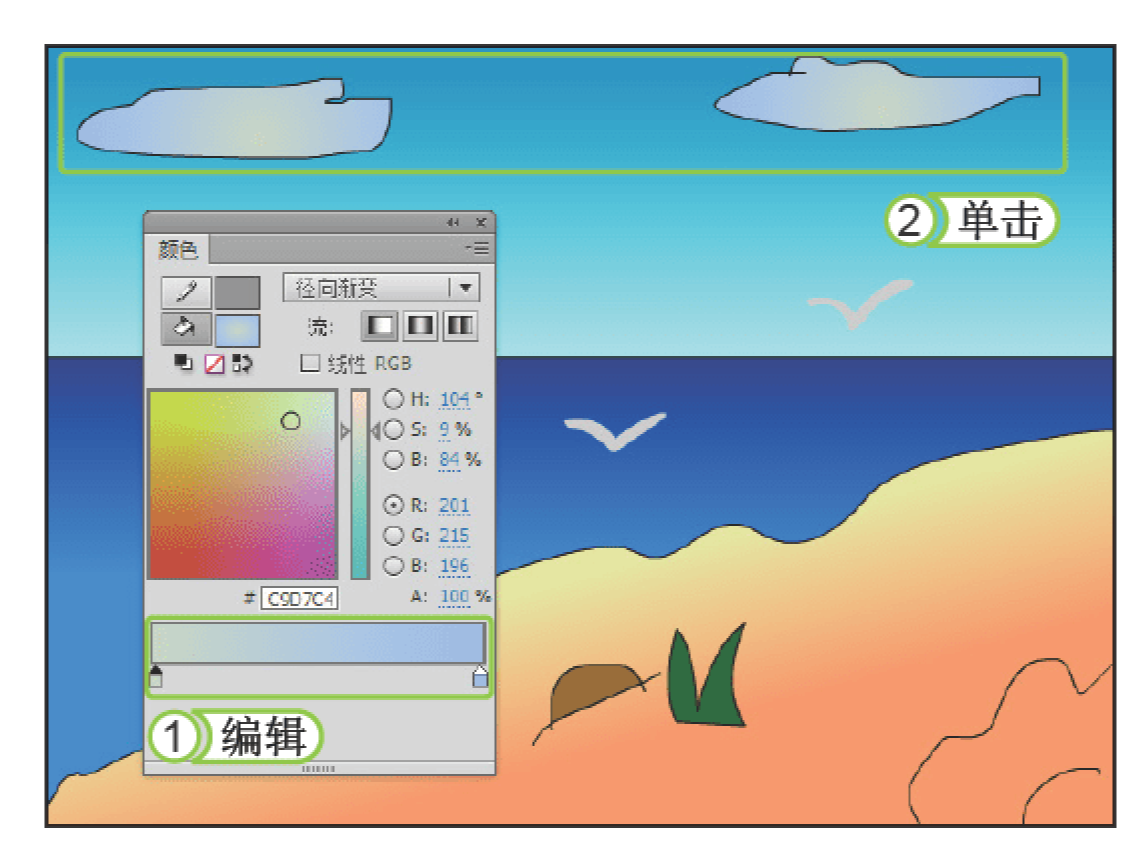
STEP 03： 填充风景

1. 将光标移动到沙滩区域，按住左键由中间向右下方拖动，将沙滩填充为渐变色。
2. 使用相同的方法，将天空填充为“#0099CC”、“#93FFFF”，海水填充填充为“#003399”、“#0E93F7”。



STEP 04： 填充云朵

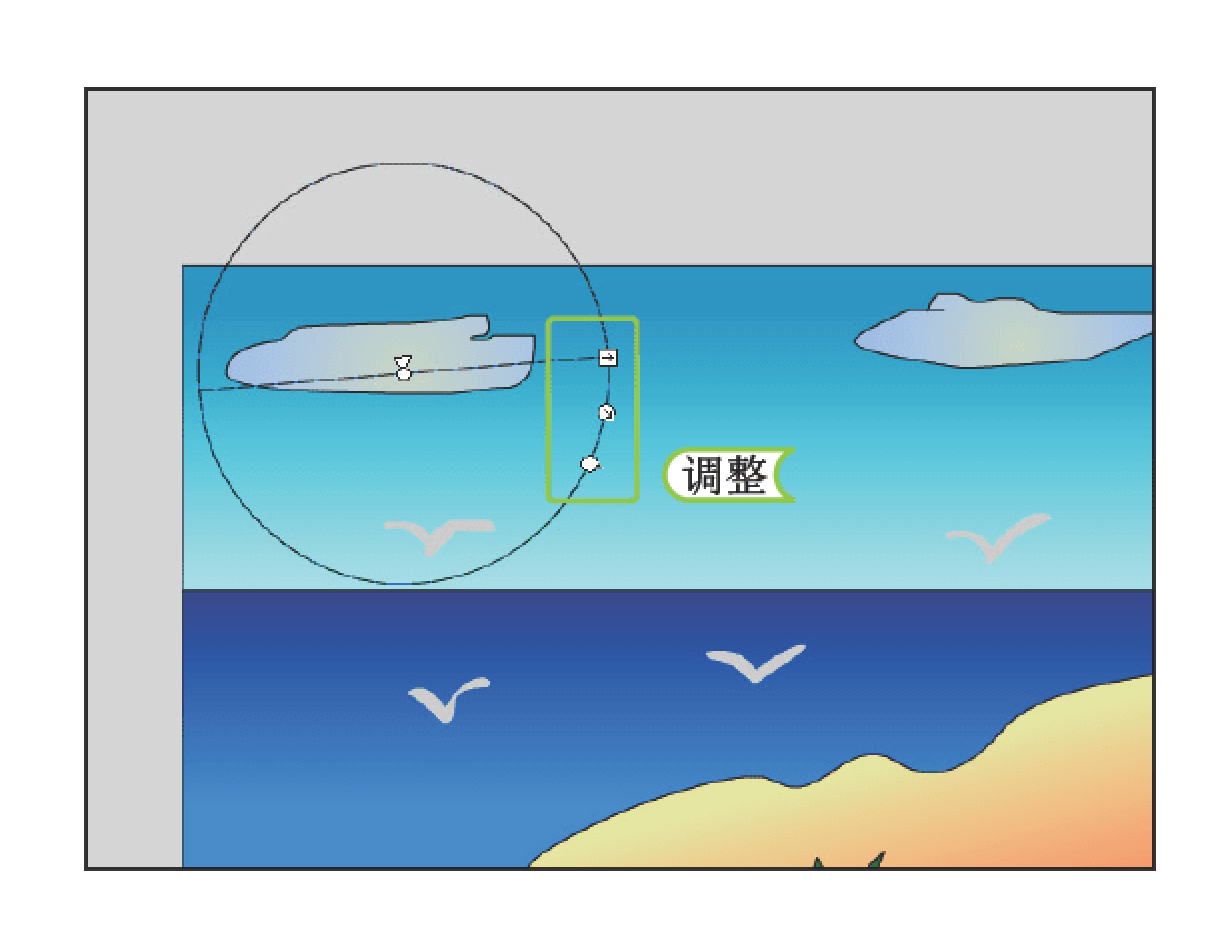
1. 在“颜色”面板的“颜色类型”下拉列表框中选择“径向渐变”选项，设置渐变为“#C9D7C4”和“#98BFFF”。
2. 使用鼠标单击云朵，使用径向渐变填充图形。



提个醒 使用鼠标单击和使用鼠标拖动进行填充出现的效果有所不同。用户可根据实际情况选择填充方式。

STEP 05： 渐变变形工具

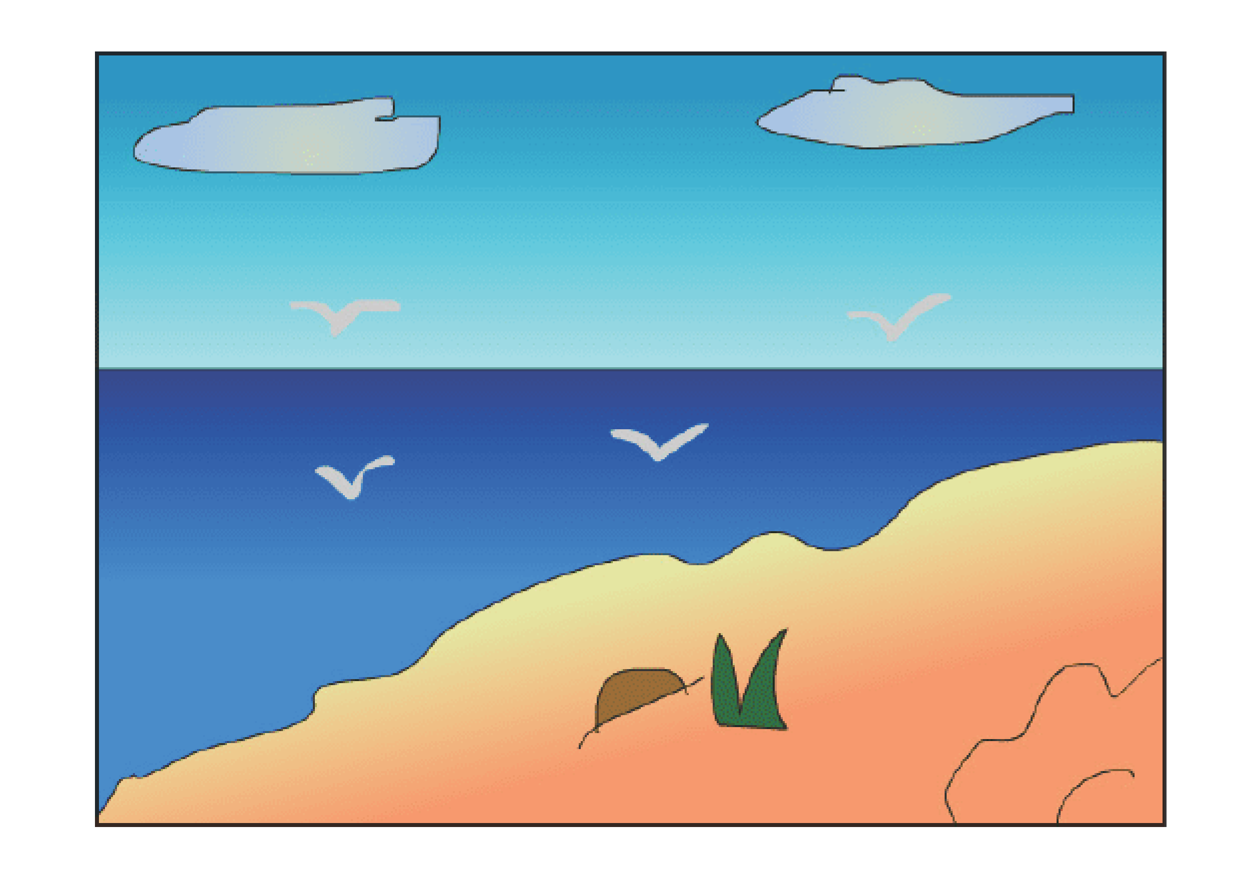
在“工具”面板中按住“任意变形工具”不放，在弹出的下拉列表中选择“渐变变形工具”，单击云朵，出现控制点，拖动各控制点调整渐变色块的大小、位置等属性。



提个醒 最上方的控制点用于控制渐变宽度，中间的控制点用于控制渐变大小，下方的控制点用于旋转渐变方向，中间的控制点用于控制渐变中心。


STEP 06： 完成编辑

调整完成后，使用鼠标单击另一朵云，使用相同的方法调整渐变效果。完成后在空白处单击，取消图形的选择。



提个醒　调整完成后，按ESC键也可退出渐变编辑状态。

经验一箩筐——填充图形的轮廓线条

使用“颜料桶工具”只能对图形内部区域颜色进行填充，而要填充图形的轮廓线条，需要使用“墨水瓶工具”，“墨水瓶工具”可用于更改线条或形状轮廓的笔触颜色、宽度和样式等。其方法是：在“工具”面板中按住“颜料桶工具”不放，在弹出的下拉列表中选择“墨水瓶工具”，然后在“属性”面板中设置笔触颜色、笔触大小的参数，最后将鼠标光标移动到需要填充的图形区域单击，图形线条的颜色将会被重新填充。

上机 1 小时 绘制小花图形

- 巩固使用基本绘图工具的绘图方法和图形的编辑方法。
- 进一步掌握图形的颜色填充方法和技巧。

本例将灵活使用绘图工具绘制小花图形，并综合应用填充工具为图形填充颜色，完成后的效果如下图所示。



光盘文件
素材\第 5 章\小花.fla
效果\第 5 章\小花.fla
实例演示\第 5 章\绘制小花图形

STEP 01：绘制花瓣

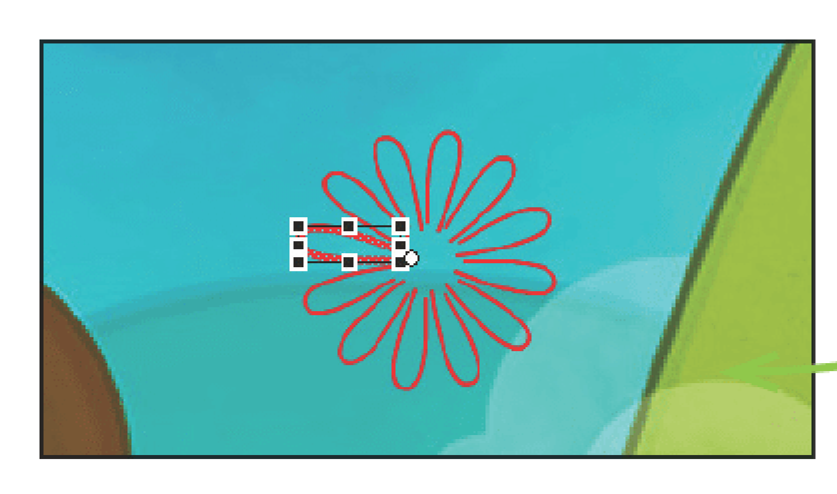
打开“小花.fla”动画文档，选择“钢笔工具”，在“属性”面板中设置笔触颜色为“红色（#FF0000）”，“笔触”为“1.00”。绘制如右图所示的花瓣线条。

提个醒

在绘制花瓣前，最好将场景放大。其方法是：在场景栏右上角的下拉列表框中输入需要放大的比例值。

STEP 02：复制并旋转图形

1. 使用“任意变形工具”选择花瓣图形。将花瓣中心的中心旋转点向花瓣下方移动。
2. 选择【窗口】/【变形】命令，打开“变形”面板。在其中设置“旋转”角度为“30.0°”。
3. 单击 11 次“重复选区和变形”按钮，复制花瓣。



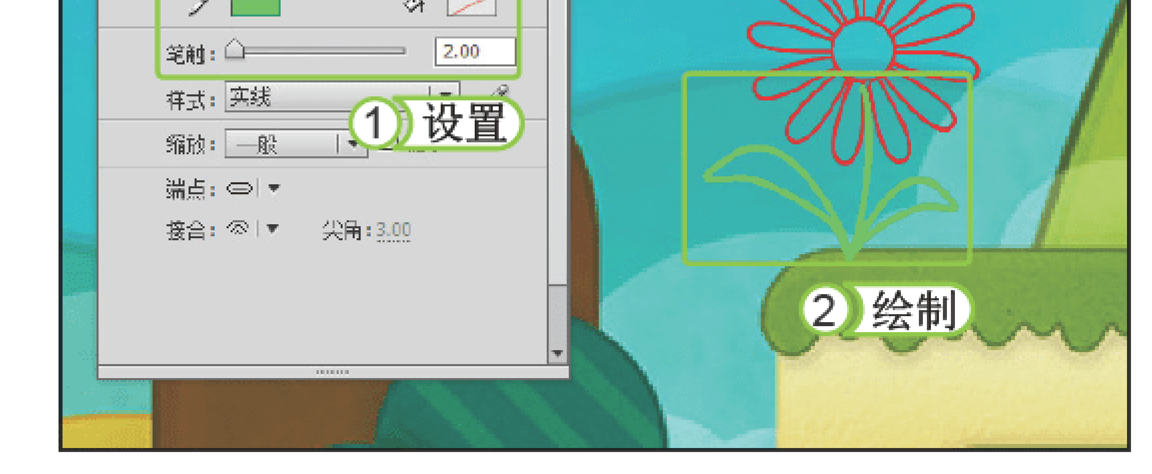


STEP 03：修改图形

1. 选择“椭圆工具”，在“属性”面板中设置填充颜色为无颜色，绘制一个圆形。
2. 使用“选择工具”选择圆形，并将其移动到花瓣中心位置。分别使用“选择工具”单击选择花瓣中不需要的线条，然后按 Delete 键删除。

STEP 04：绘制叶子

1. 使用“钢笔工具”，在“属性”面板中设置“笔触颜色、笔触大小”为“绿色（#00FF66）、2.00”。
2. 拖动鼠标绘制叶子线条。

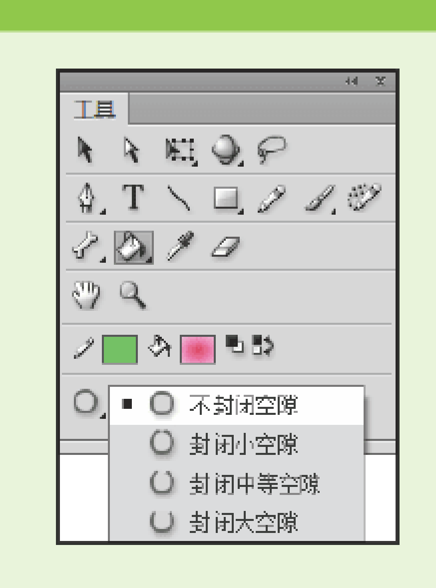


STEP 05： 填充图形

1. 选择“颜料桶工具”，打开“颜色”面板，在“颜色类型”下拉列表框中选择“径向渐变”选项。设置渐变颜色为“#E9385F”和“#FFBDFA”。
2. 使用鼠标单击花瓣以及花蕊，为其上色。
3. 在“颜色”面板中，设置渐变颜色为“#09B825”和“#2ADBD0”。在叶子上拖动鼠标为它们填充颜色。

经验一箩筐——使用颜料桶工具上色的技巧

在为绘制的花瓣、叶子填充颜色时，用户可能会发现使用“颜料桶工具”无法对部分花瓣和叶子填充颜色。这是因为花瓣和叶子接口处没有封闭好，使“颜料桶工具”无法正常进行填充。想要解决这种情况，可选择“颜料桶工具”后，在“工具”面板的选项区域中单击按钮，在弹出的下拉列表中选择允许填充的空隙范围。



5.3 制作动画特效文字

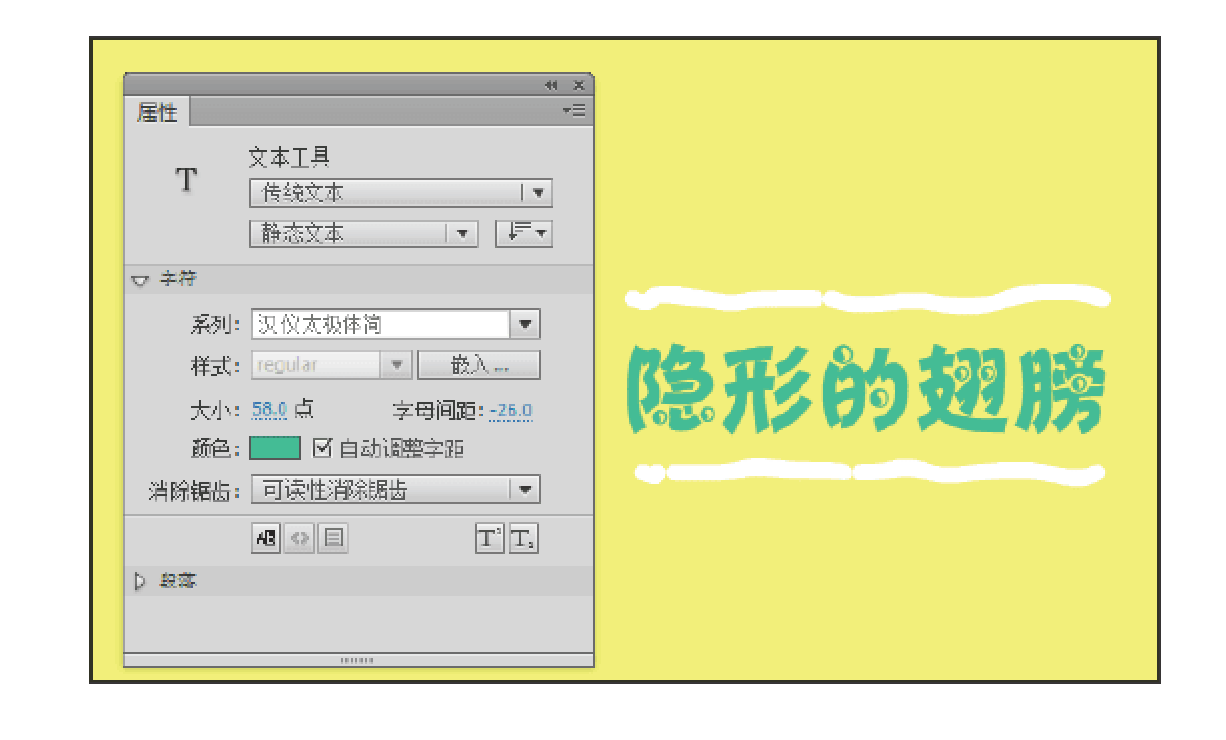
和其他图形处理软件一样，Flash 也提供了文本工具。在制作 Flash 动画时，文本是不可缺少的重要元素，合理地安排文本，会使作品更加丰富多彩。它常用于媒体展示、MTV 和广告等作品中。在 Flash CS6 中，可以设置传统文本和 TLF 文本。传统文本是 Flash 中早期文本引擎的名称，传统文本引擎在 Flash 中仍然可用，但已由更新的 TLF 文本引擎替代。在大多数情况下，都使用新的 TLF 文本。

学习 1 小时

- 快速掌握输入文本的方法。
- 进一步掌握文字属性的设置方法。
- 灵活为文字添加滤镜效果。

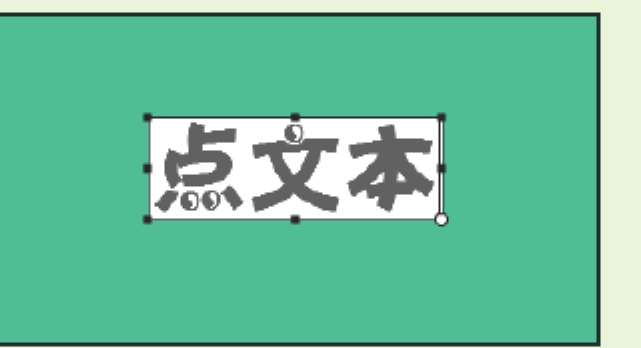
5.3.1 使用文本工具输入文本

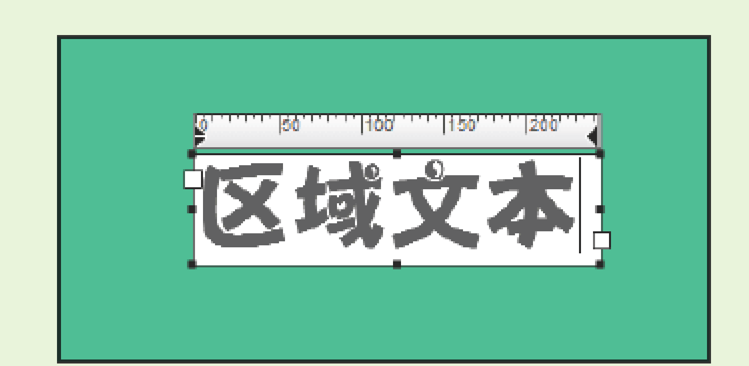
在“工具”面板中，选择“文本工具”按钮T，在“属性”面板的“文本引擎”下拉列表框中选择需要的文本引擎选项。再在“字符”栏中设置“系列、样式、大小、颜色”等参数。然后将鼠标移动到场景中单击，当出现文本插入点后即可输入文本，如右图所示。



经验一箩筐——文本容器分类

Flash提供了两种类型的文本容器，点文本和区域文本。其中，点文本容器只需用户单击即可输入，文本容器的大小由点文本中的文本多少决定。而通过鼠标拖动绘制一个文本框，在文本框中则可输入区域文本，区域文本可通过"选择工具"调整大小，调整时只需双击容器下方的空心圆点。如下图所示为使用 TLF 文本输入的点文本和区域文本。





5.3.2 设置文本属性

在 Flash 中要实现一些特殊的文本效果和功能，都需要对文本的属性进行设置。下面将讲解 Flash 中常用的文本属性的设置方法。

1. 跨多个容器的流动文本

当动画中的文本过多时，为了美观，用户往往会将文本分别放置在多个文本容器中。但如果将文本分别复制在不同的文本容器中，不同容器并不容易统一调整。为了避免这种情况，用户可对多个容器之间的文本进行串接。

需要注意的是设置文本串接仅适用于 TLF（文本布局框架）文本，不适用于传统文本块。设置文本串接的方法是：首先选择"文本工具"T，在"属性"面板的"文本引擎"下拉列表框中选择"TLF 文本"选项。将鼠标光标移动到场景上按住左键拖动创建文本容器，在其中输入文本。当文本容器不能将文本显示完整时，容器右下角有个溢出图标⊞。此时，使用鼠标再绘制一个用于串接文本的文本容器，或使用鼠标单击溢出图标⊞，当鼠标光标变成形状时，将光标移动到下方的空白文本容器的位置单击，溢出的文本会自动流入容器中，如下图所示。





读书笔记

经验一箩筐——取消两个文本容器之间的串接

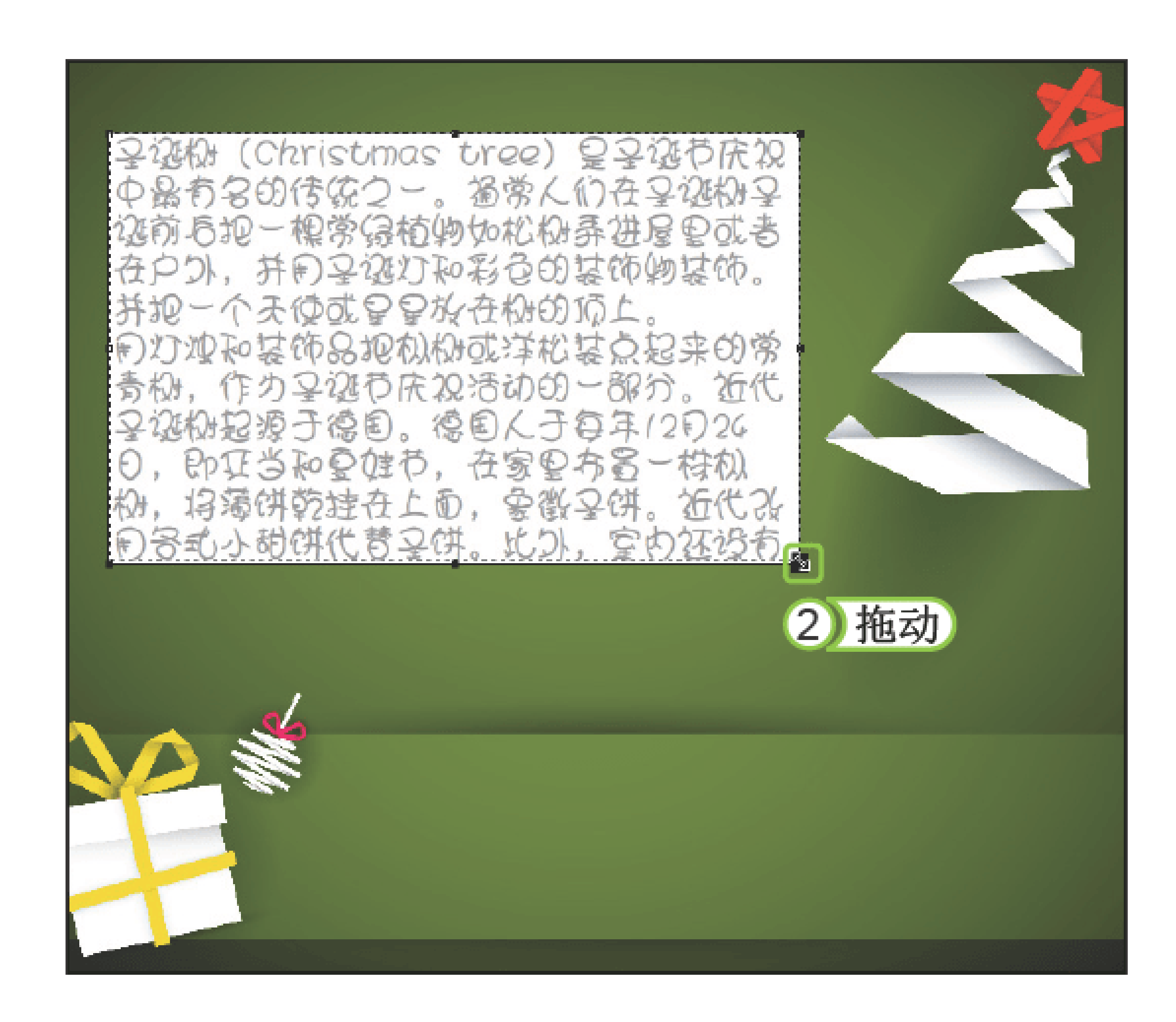
若是发现文本容器串接错误，用户可取消两个文本容器之间的链接，其方法有两种。

- 双击端口：将鼠标光标定位到第一个文本容器中，然后双击要取消链接的进端口或出端口图标，文本将流回到第一个容器。
- 删除容器：删除其中一个链接的文本容器，文本将自动流入到未被删除的容器中。

2. 设置滚动文本

在 Flash 中若需要显示大量文字，除可使用串接文本的方式在多个文本容器中显示所有文本外，还可通过设置滚动文本的方式来解决该问题。滚动文本经常可以在网页 Flash 特效中使用到。其设置方法是：选择“文本工具” T，打开“属性”面板，设置“文本引擎、文本类型”为“传统文本、动态文本”。将鼠标光标移动到场景上按住左键拖动创建文本容器，在文本容器中输入文本。按 Shift 键的同时，双击文本容器右下角的白色空心正方形，使白色空心正方形变成黑色空心正方形。将鼠标移动到实心圆点上，拖动鼠标调整文本容器大小，使文本变为可滚动模式，如下图所示。使用滚动文本浏览时，单击文本块，再使用鼠标滚动即可浏览所有的文本。

1 双击



经验一箩筐——解决滚动文本显示不正常的方法

在制作滚动文本后，预览时可能会发现文本只会显示第一行，而无法查看一行以外的文本。造成这种情况的原因是，在“属性”面板“段落”选项下将“行为”下拉列表框设置为了“单行”选项。用户只需要将“单行”选项修改为“多行”即可解决问题。

3. 设置输入文本

制作网页时，可能会制作登录界面、留言簿之类需要输入文本的界面。此时，用户可通过设置输入文本来解决。输入文本是一种交互式的文本格式，用户可在其中输入文本，然后根据事先编辑的代码，将用户输入的文本返回目标地址中完成一些操作。

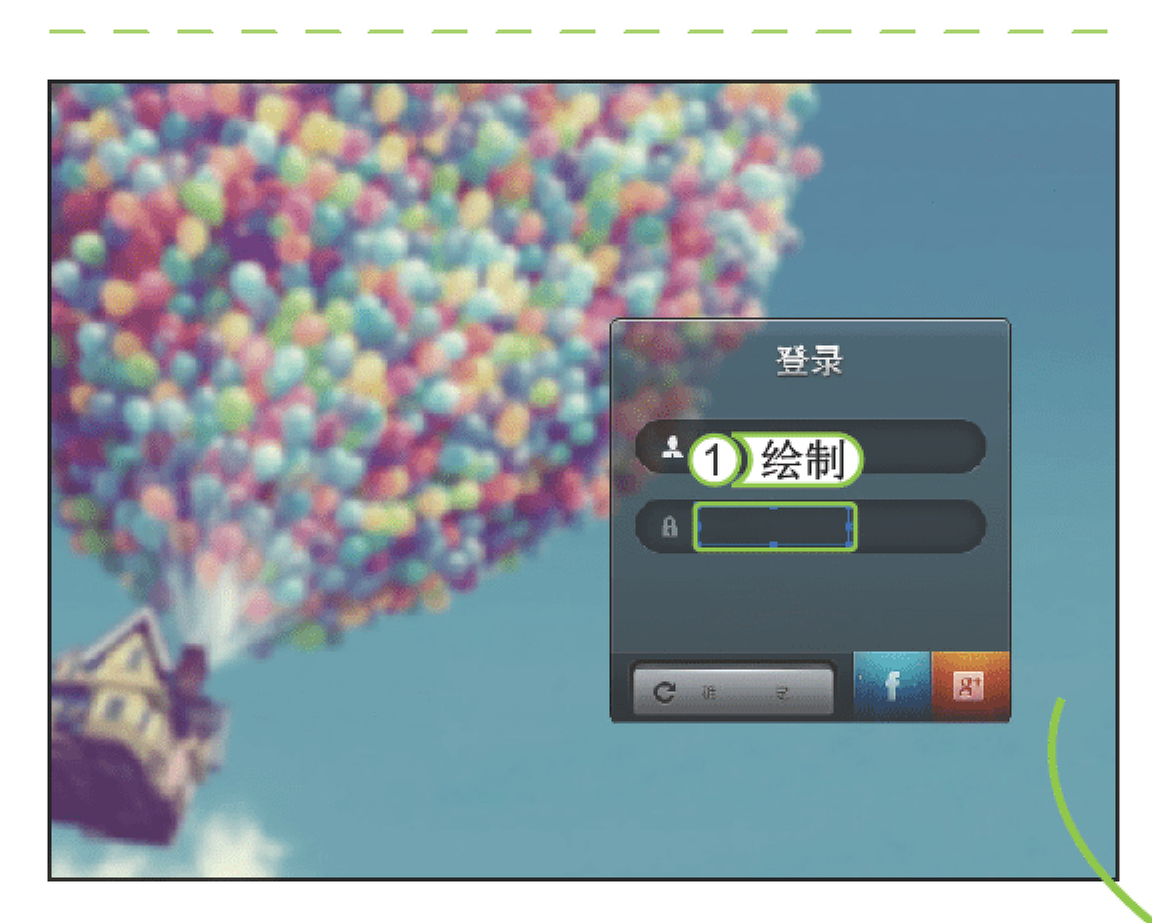
本例将打开“登录界面 .fla”动画，在其中绘制文本框制作一个登录界面，使用户在浏览时可以输入账户和密码，其具体操作如下：

光盘文件
素材\第5章\登录界面.fla
效果\第5章\登录界面.fla
实例演示\第5章\设置输入文本

STEP 01：绘制文本框

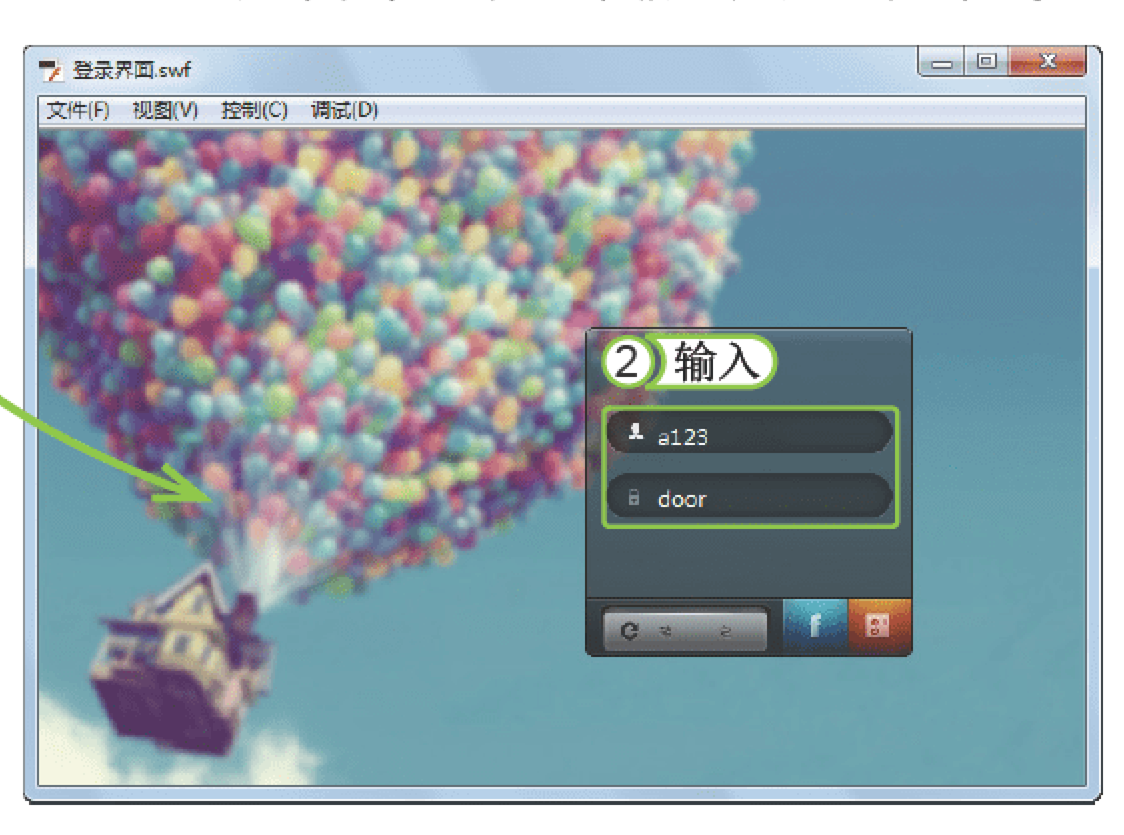
1. 打开“登录界面.fla”动画文档，选择“文本工具”T。在“属性”面板中设置“文本引擎、文本类型”为“传统文本、输入文本”。
2. 设置“系列、样式、大小、颜色”为“微软雅黑、Regular、19.0、白色（#FFFFFF）”。
3. 拖动鼠标在“登录账号”文本框中绘制一个文本框。





STEP 02：测试动画

1. 拖动鼠标，在下方的密码文本框中绘制一个文本框。
2. 按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。在打开的 Flash Player 播放器中，单击“用户名”和“密码”文本框，可在其中输入用户名和密码。



提个醒 在 Flash 中输入的文本不能为汉字，可以是数字、字母和下划线等。

4. 设置 URL 链接

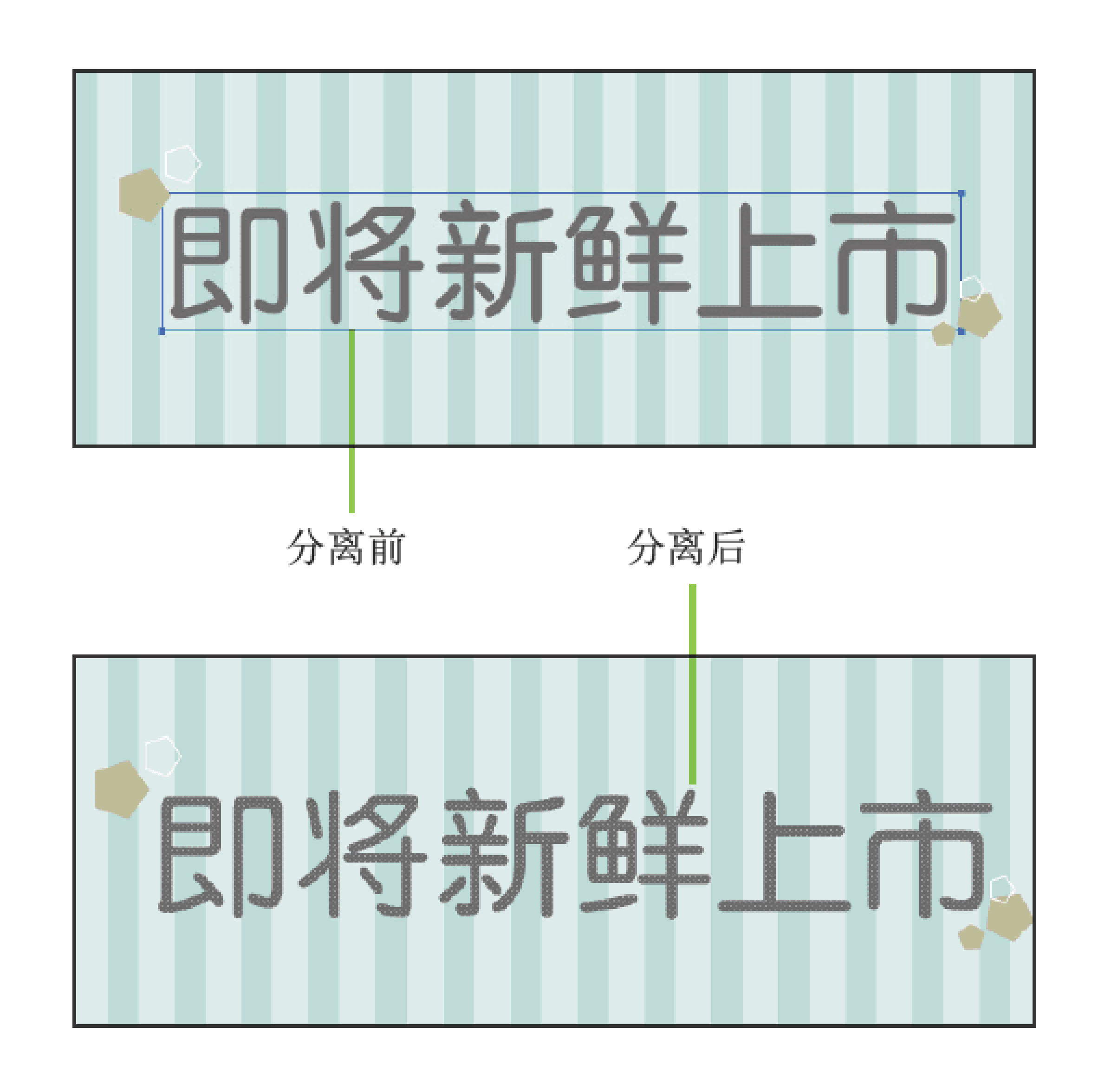
在制作网站时，用户不但能使用 Dreamweaver 制作文字的超级链接，在一些 Flash 网站或广告中常常还会通过为文字设置 URL 链接的方法来连接其他页面。为文本设置 URL 链接的方法是：选择“文本工具”T，输入需要建立 URL 链接的文本。在“属性”面板中，展开“选项”选项，在“链接”文本框中输入需要链接的 URL 地址，在“目标”下拉列表框中选择“_blank”选项。此时，文本下方将出现代表超级链接文本的下划线，如下图所示。在测试动画时，单击设置了 URL 链接的文本将打开指定的网页。

①设置

②单击

5.3.3 分离文字

在 Flash 中用户若想对输入的文字进行更进一步的编辑，如变形、扭曲等操作，就需要分离文字。分离后的文字将不再是以文本的形式存在，而是变为了矢量图的格式，如右图所示。分离文字的方法是：选择需要分离的文字，选择【修改】/【分离】命令或按 Ctrl+B 组合键，完成文字分离。



需要注意的是，如果用户不是对单个文本进行分离，就需要执行两次分离操作才能将文本完全分离。

上机 1 小时 ▶ 眼镜宣传动画

- 巩固使用文本工具输入文字的方法。
- 进一步掌握编辑文本的方法。

本例将打开“眼镜宣传动画 .fla”动画文档，首先在其中使用文本工具 T 输入文字，再分离文字并编辑文字效果，最后为文字添加 URL 地址，其最终效果如下图所示。





素材\第 5 章\眼镜宣传动画.fla
效果\第 5 章\眼镜宣传动画.fla
实例演示\第 5 章\眼镜宣传动画

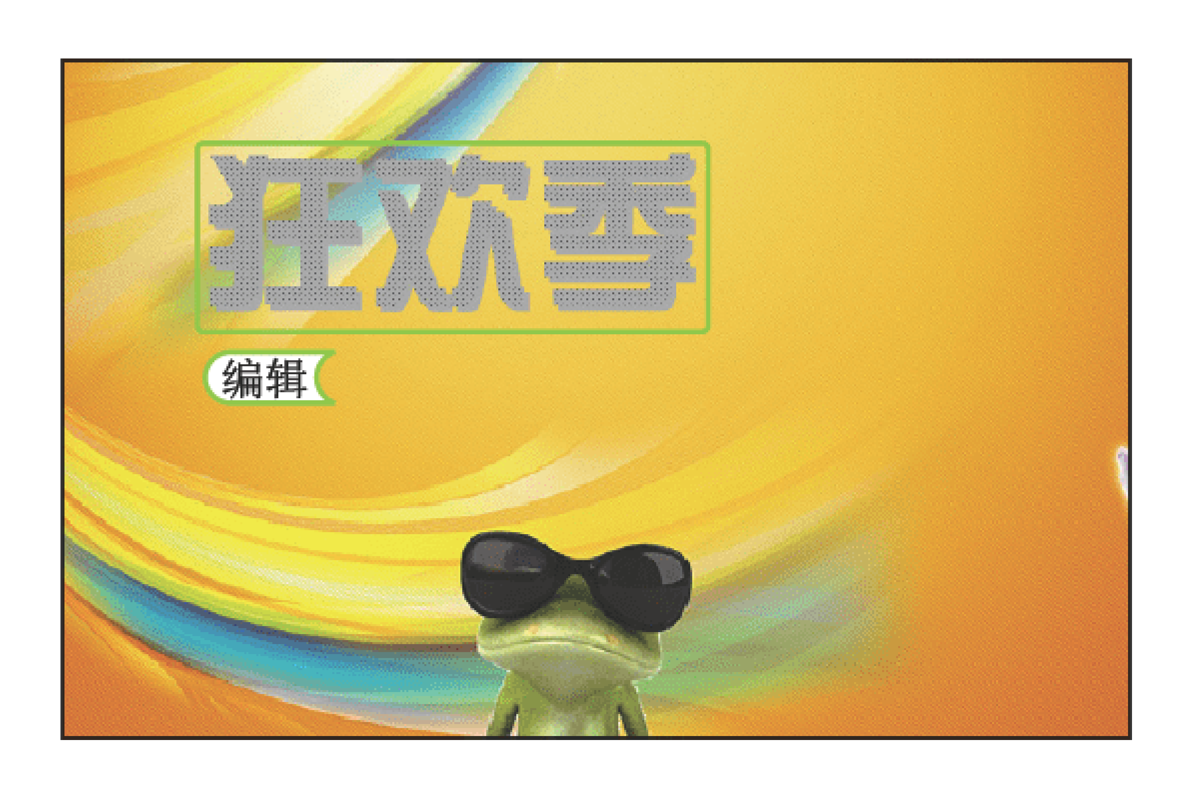
STEP 01： 打开动画文档

1. 打开“眼镜宣传动画.fla”动画文档。选择“文本工具” T。在“属性”面板中，设置“文本引擎、文本类型”为“TLF 文本、只读”。
2. 设置“系列、样式、大小、颜色”为“汉仪综艺体简、Regular.94.0、灰色（#666666）”。
3. 使用鼠标在场景中单击并输入“狂欢季”文本。



STEP 02： 移动、复制文本

选中输入的文本，按两次 Ctrl+B 组合键，分离分本。按 Ctrl+C 组合键复制文本，按 Ctrl+V 组合键粘贴文本。使用鼠标选择复制的文本，将其移动到比原文本偏左上方的位置。

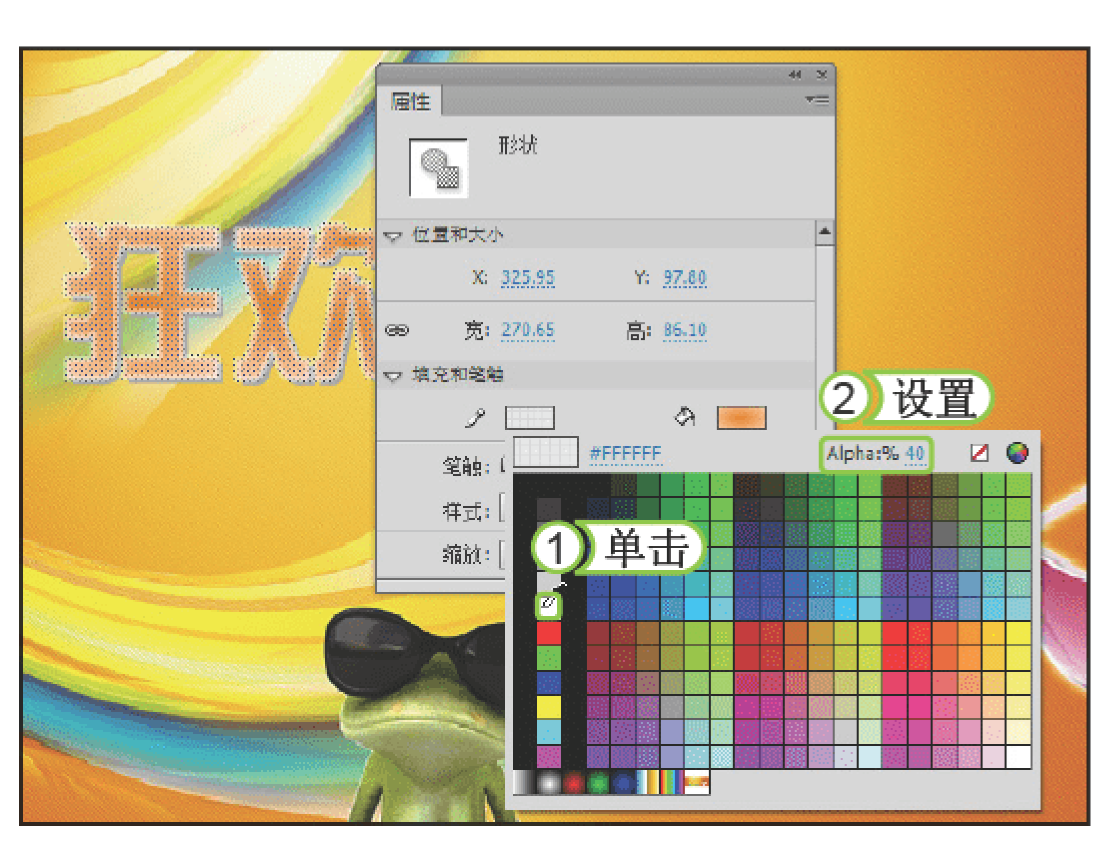


提个醒 在进行文字位置的微调时，用户可以使用键盘上的方向键进行调整。



STEP 03： 填充颜色

1. 选择【窗口】/【颜色】命令，打开“颜色”面板。设置“颜色类型”为“径向渐变”。在“流”栏中单击“反射颜色”按钮。
2. 设置渐变颜色为“#EC8015”和“#FFD0B1”。



STEP 04： 填充文本边缘

1. 选择“墨水瓶工具”，在“属性”面板中单击“填充颜色”色块，在弹出的选色器中选择“白色（#FFFFFF）”。
2. 设置“Alpha”为“40”，再设置“笔触”为“2.00”。



“Alpha”用于设置颜色的透明度。

STEP 05：设置文本属性

1. 选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“改变文字方向”为“垂直”。
2. 再设置“系列、大小”为“汉仪圆叠体简、70.0”。

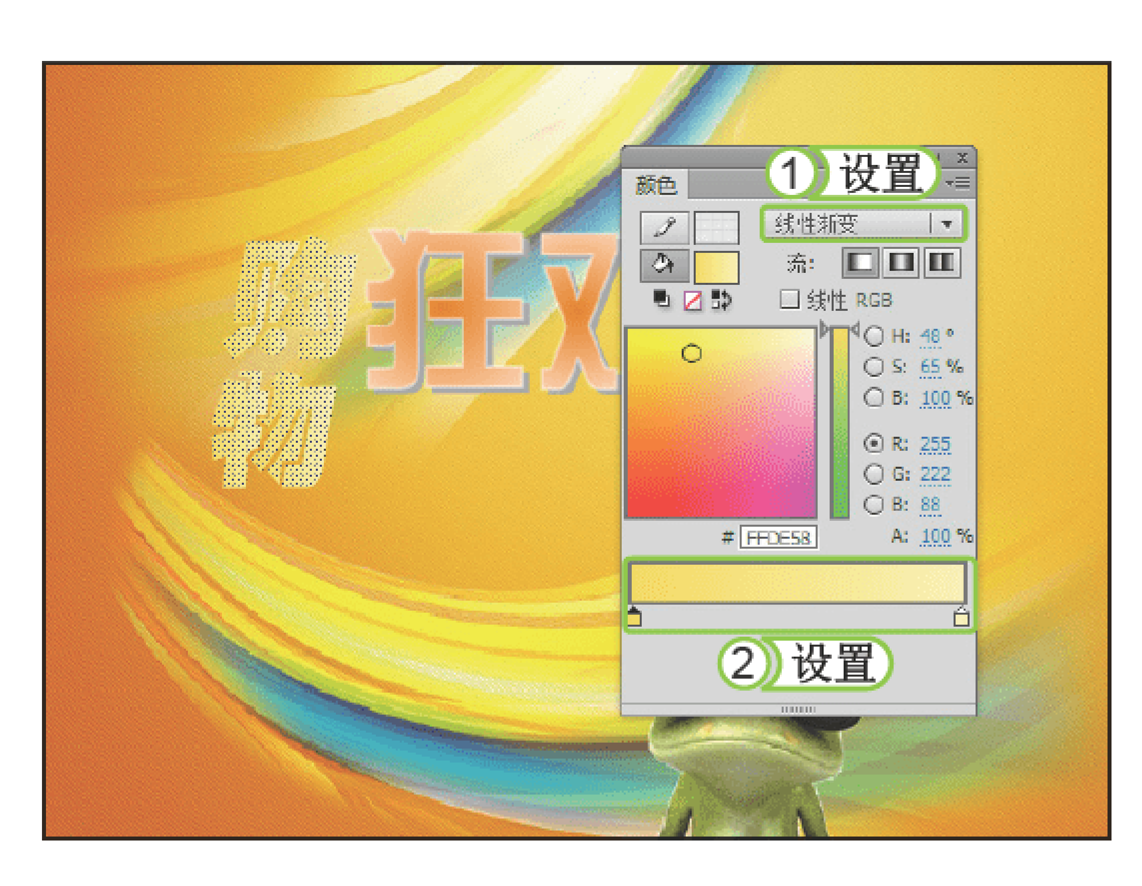
> **提个醒** 在排列文本时，横排文字和竖排文字混合搭配可以让图像整体版式更加美观。



STEP 06：变形文字

1. 在“工具”面板中选择“任意变形工具”。
2. 将鼠标光标移动到文字下方中间的黑心圆点上，当鼠标光标变为⇋形状时，按住鼠标向左边拖动使文字倾斜。

> **提个醒** 使用“任意变形”工具，变形文字时不需要将文字分离。



STEP 07：为文字填充颜色

1. 按两次 Ctrl+B 组合键，分离文字。在“颜色”面板中设置“颜色类型”为“线性渐变”。
2. 设置颜色为“#FFDE58”和“#FFF3B6”。

> **提个醒** 通过在“颜色”下拉列表框中，选择“位图填充”选项，还可为分离的文本填充位图效果。

STEP 08：输入文本

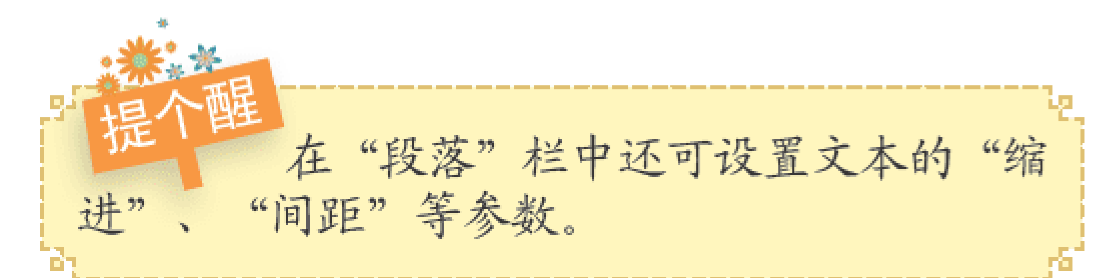
1. 选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“改变文字方向”为“水平”。输入文本并选中输入的文本，设置“系列、颜色、大小”为“汉仪菱心体简、茶色（#996600）、24.0”。
2. 使用相同的方法输入文本并选中输入的文本，设置“系列、颜色、大小”为“微软雅黑、茶色（#996600）、13.0”。





STEP 09: 设置段落样式

1. 输入文本并选中输入的文本，在“字符”栏中设置“系列、颜色、大小”为“微软雅黑、白色（#FFFFFF）、10.0”。
2. 在“段落”栏中单击“居中对齐”按钮。



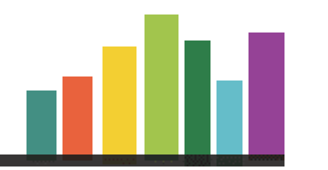
在“段落”栏中还可设置文本的“缩进”、“间距”等参数。

5.4 编辑对象

在 Flash 中绘制图形、将文本分离后，可以根据实际需要对对象进行编辑。通过 Flash 自带的工具或命令，都可以对绘制的图像、分离后的文本进行编辑。下面将讲解在 Flash 中编辑对象的方法。

学习 1 小时

- 快速掌握图形的基本编辑操作。
- 灵活使用图形的整合方法编辑图形。
- 进一步掌握图形的高级编辑操作。



5.4.1 选择对象

要想对动画文档中的图形进行编辑，首先要对其进行选择。Flash 提供了多种选择工具，让用户能根据实际情况进行选取操作。下面将讲解各选取工具的使用方法。

1. 选择工具

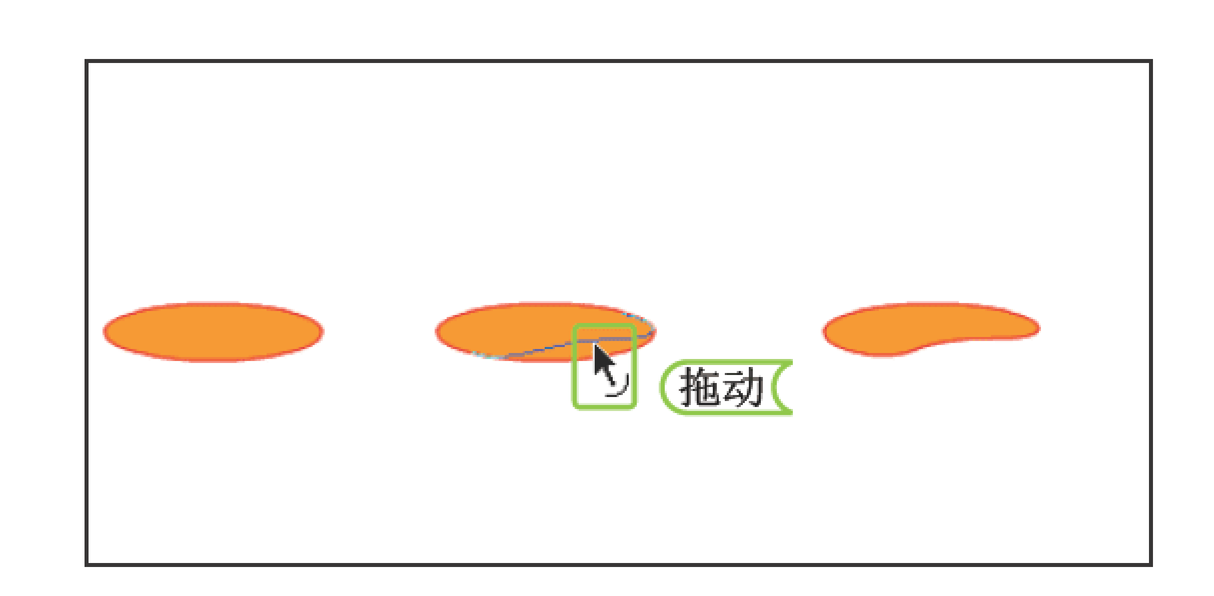
在 Flash 中要对对象进行选择和移动都需要使用“选择工具”，除进行选择和移动前需要选择对象外，在执行删除、变形等操作前都需要选择工具。选择工具的具体操作如下。

- **选择**：使用“选择工具”选择填充色块或路径，可以对选择的对象进行删除、移动等操作。选择对象，然后按 Delete 键可删除对象。选择对象，再将鼠标光标移动到对象上按住左键进行拖动可移动对象。
- **拖动**：使用“选择工具”拖动填充色块或路径，可以使图形或线条变形。不选择对象，直接将鼠标光标移动到矢量色块边沿或矢量线上，当鼠标光标变成形状时按住左键进行拖动，可以使其变形。

读书笔记

2. 部分选取工具

“部分选取工具” 可通过调整路径上的锚点和线条，调整对象形状。使用部分选取工具 对对象调整形状的方法是：选择“部分选取工具” ，在填充色块边沿或路径上单击，按住左键拖动锚点，可让图形变形。

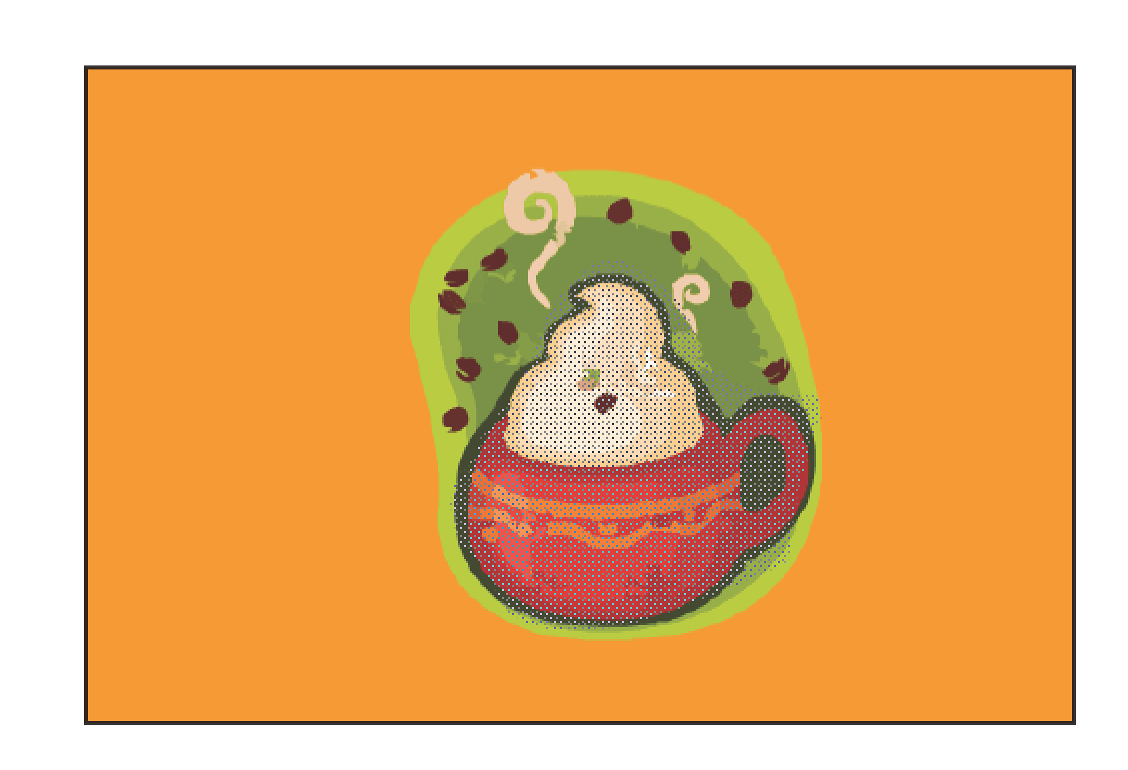


3. 套索工具

“套索工具” 可以绘制出自由的选择区域，常用于选择不规则的图形。使用套索工具 的方法是：选择“套索工具” ，在场景中单击并拖动鼠标绘制选择区域，绘制完成后释放鼠标，区域中的图形将被选中，如下图所示。





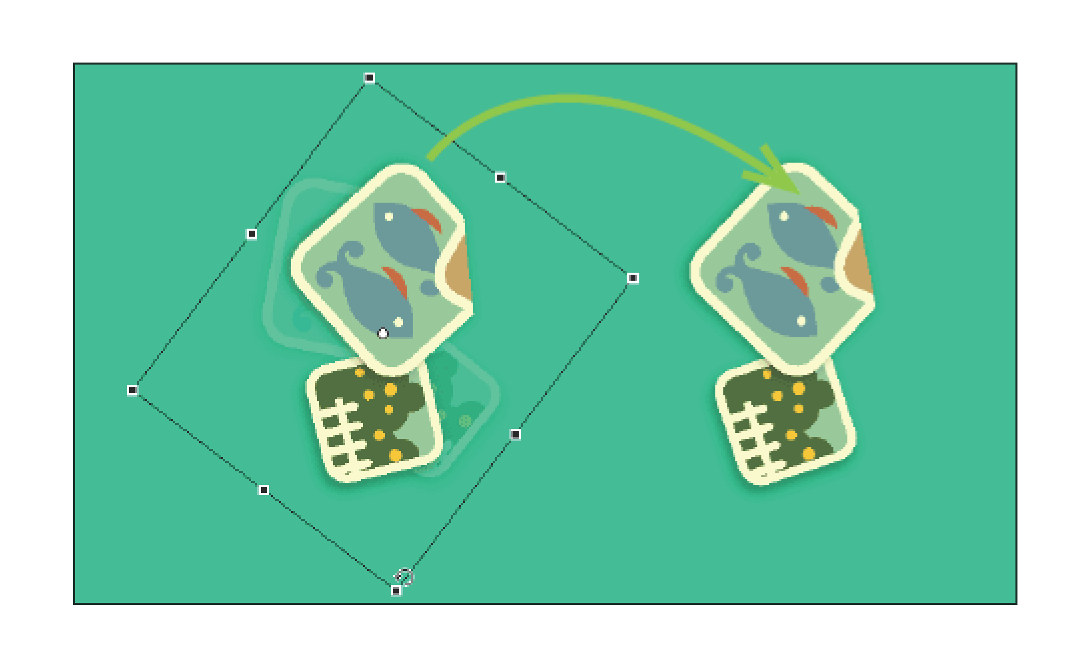


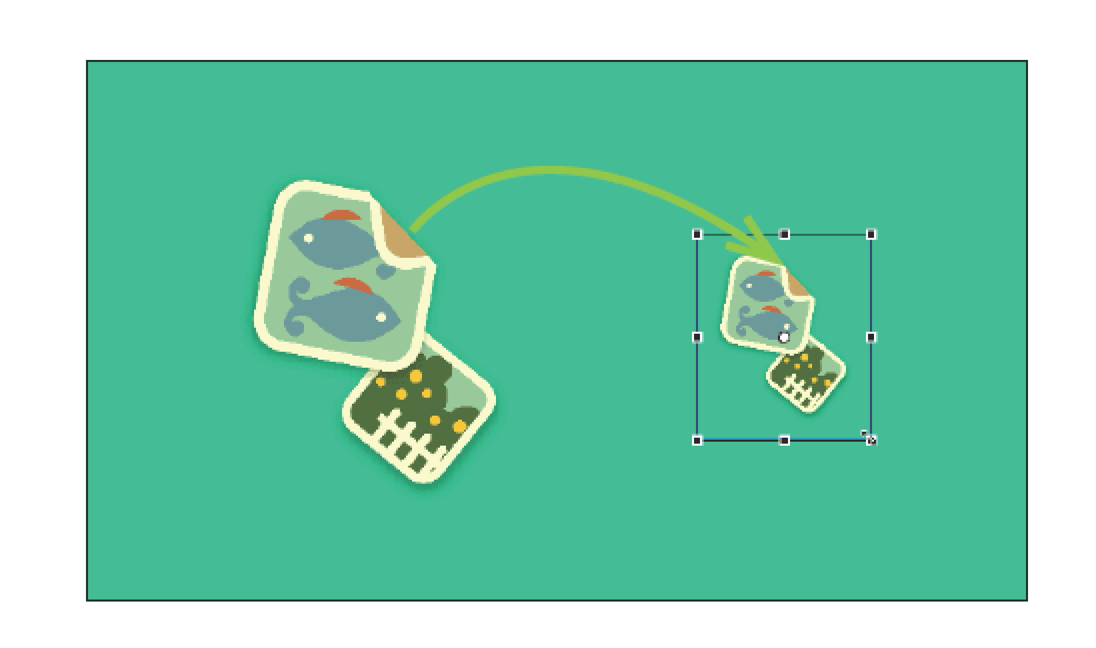
5.4.2 变形对象

当绘制的对象形状不能满足实际需要，除了重新绘制对象外，用户还可使用“任意变形工具” 对选中的图形进行旋转、倾斜、缩放、扭曲和封套等操作。在“工具”面板中选择“任意变形工具” 并需要选择变形图形，即可进行编辑。任意变形工具变形对象的方法如下。

- **旋转与倾斜：**使用“任意变形工具” 选择图形，将鼠标光标移动到四个角的控制点上，光标变成↻形状，按住左键拖动可旋转图形。将鼠标移动到四边的控制点上，光标变成⇆形状，按住左键拖动可倾斜图形。按住 Alt 键拖动，可以角点为中心旋转。

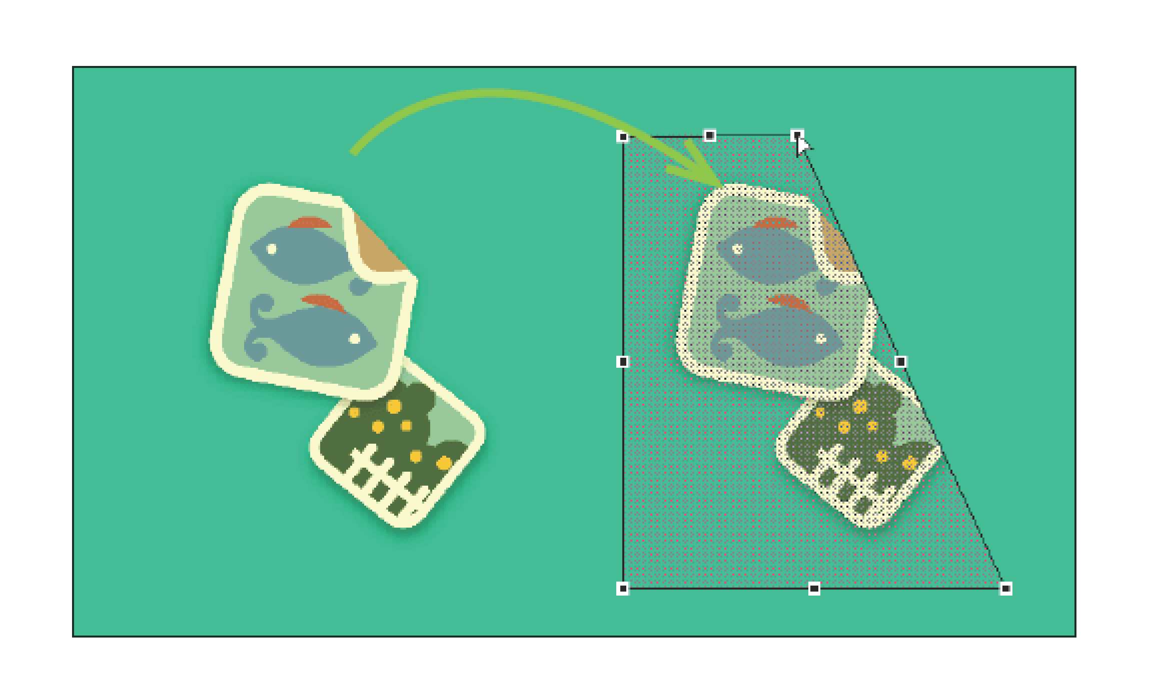
- **缩放：**将鼠标光标移动到四个角的控制点上，当鼠标光标变成⤡形状时拖动，将等比例缩放图形。将鼠标移动到四边的控制点上，光标变成↔或↕形状时，按住左键拖动可水平或垂直缩放图形。按住 Shift 键拖动，可以任意缩放；按住 Alt 键拖动，可以中心点为中心进行缩放。

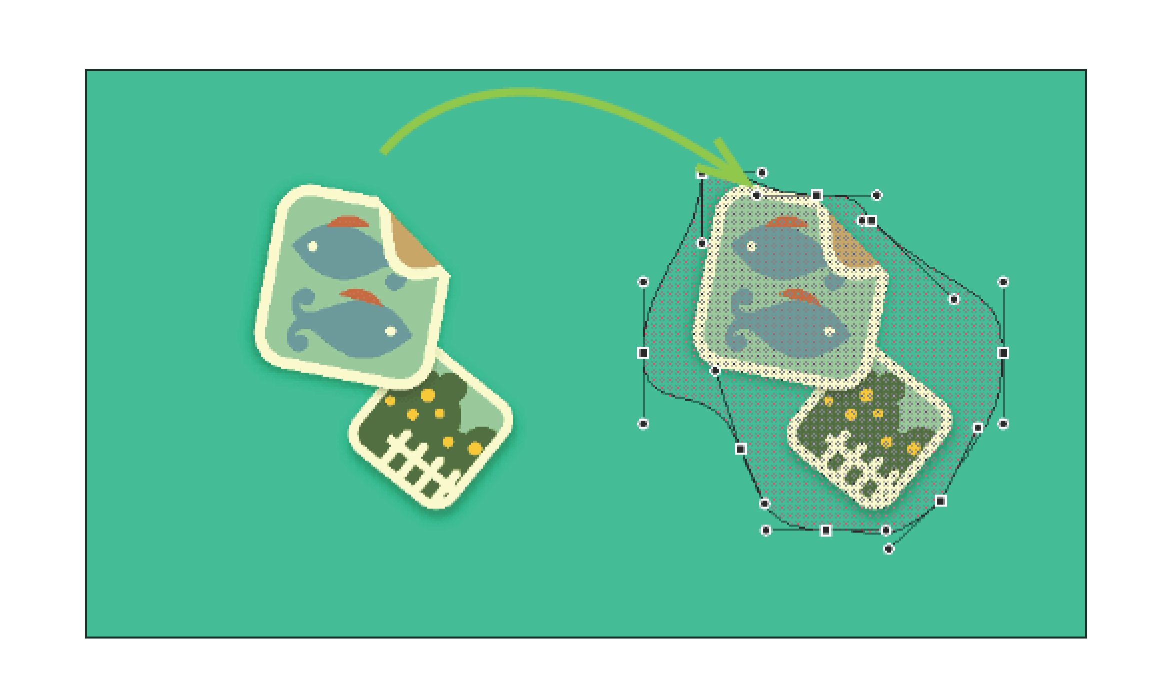




扭曲: 在“工具”面板选项区域中，单击“扭曲”按钮，将鼠标光标移动到四个角的控制点上，当鼠标光标变成▷形状时，按住左键拖动可扭曲图形。将光标移动到四边的控制点上拖动可倾斜图形。

封套: 在“工具”面板选项区域中，单击“封套”按钮，将鼠标光标移动到方形或圆形控制点上，光标变成▷形状，按住左键拖动可扭曲图形。

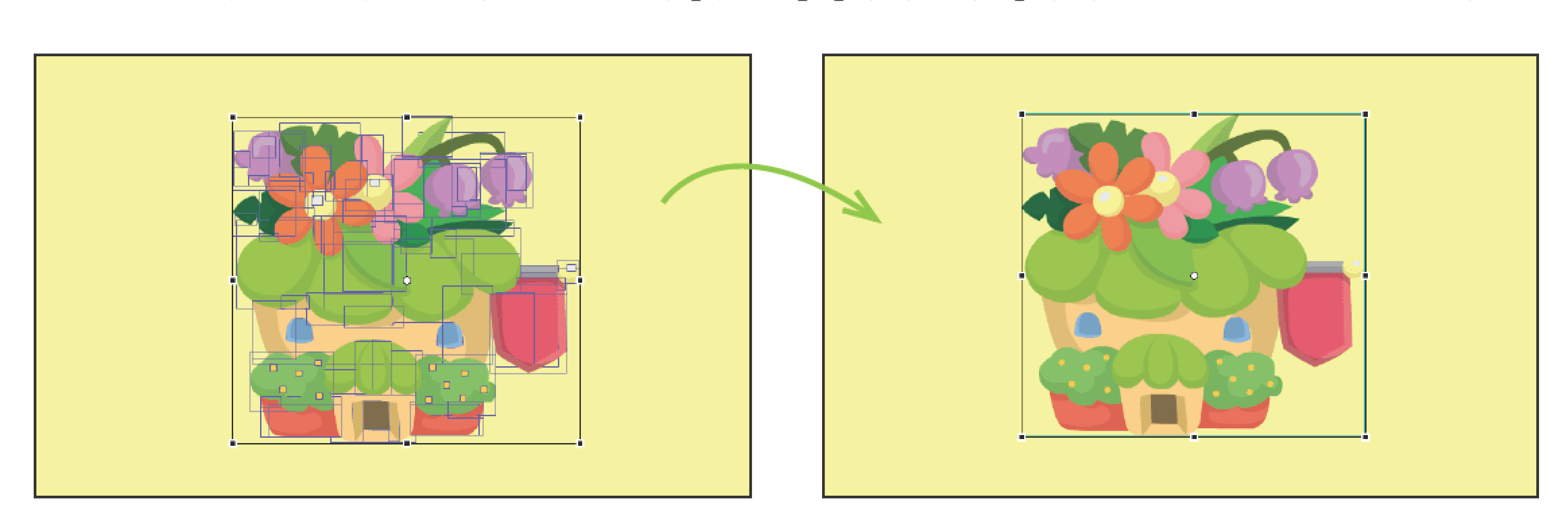




5.4.3　图形的组合

当场景中的对象过多时，用户可对已绘制的图形对象进行组合，以方便之后的编辑。组合对象的方法是：选择需要组合的对象，再选择【修改】/【组合】命令，或按 Ctrl+G 组合键组合对象，如下图所示。

此外，在发现组合的对象不对或需要对组合的对象单独进行编辑时，可对其取消组合。其方法是：选择已经组合的对象后，再选择【修改】/【取消组合】命令，或按 Shift+Ctrl+G 组合键。



经验一箩筐——分离图形

在 Flash 中除文本可以分离外，对象也可以进行分离。其分离方法和分离文本一样，都是选择需要分离的图形，再选择【修改】/【分离】命令，或按 Ctrl+B 组合键分离对象。需要注意的是，被分离的对象虽然其效果看似和取消组合一样，但执行分离命令后对象的线条属性会有一定的改变。

5.4.4　图像的基本操作

Flash 的图形、图像编辑功能强大，在其中用户可以进行很多不同的操作，实现许多特定的效果。但在学习一些高级的操作前，还需要掌握最常用的操作，以为方便后面的图像制作。下面将讲解图形、图像的一些常用的基本操作。











1. 移动图像

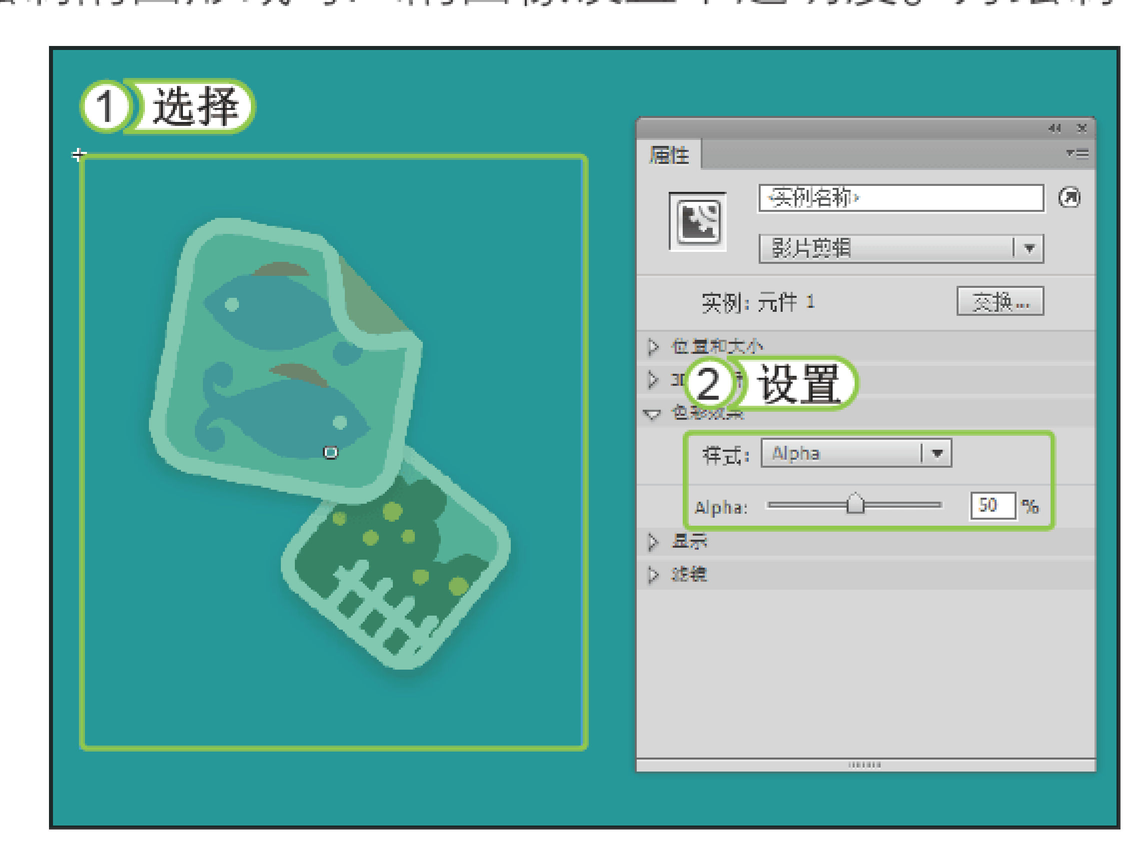
在 Flash 中编辑动画，最常使用到的操作是移动图形或图像。移动图形或图像的方法简单，用户只需选择“移动工具”，再使用鼠标拖动图形或图像即可进行移动。

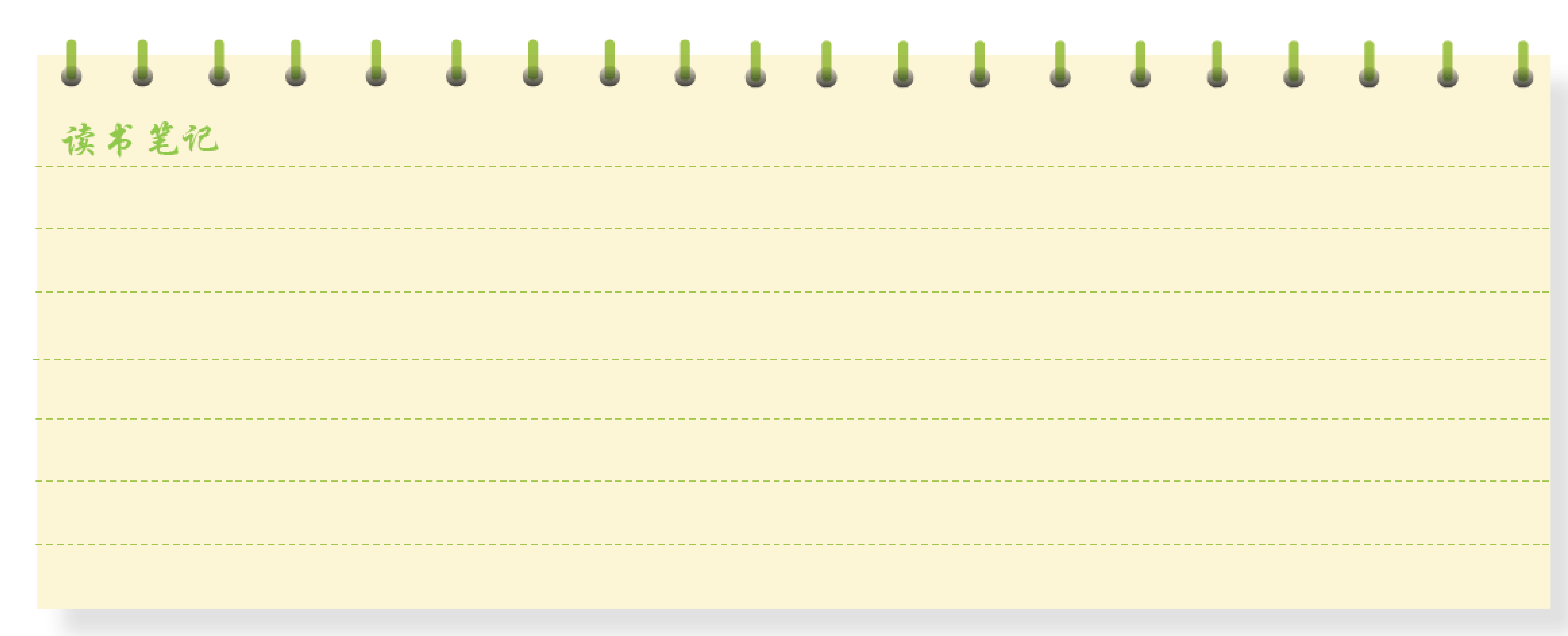
2. 复制图像

制作复合图形或图像时，它们可能是由一些重复的图形和图像组成的。此时，用户若是再自行绘制相同的图形、图像，会花费很多时间。为了避免麻烦，用户可复制图形或图像。其方法是：选择需要复制的图形、图像，按 Ctrl+C 组合键或选择【编辑】/【复制】命令进行复制，再按 Ctrl+V 组合键或选择【编辑】/【粘贴】命令进行粘贴即可。

3. 设置图像不透明度

为使制作的动画界面更加透彻，用户可为绘制的图形或导入的图像设置不透明度。为绘制的图形设置不透明度的方法是：选择需要设置不透明度的图形，在“属性”面板或“颜色”面板中设置填充颜色和笔触颜色的不透明度。而在设置图像不透明度时，需选择设置不透明度的图像，并将该图像转换为影片剪辑元件（将图像转换为影片剪辑元件的方法将在第 6 章的 6.2.2 节中讲解）。在“属性”面板的“色彩效果”栏中设置“样式”为“Alpha”，再在出现的“Alpha”滑块上拖动鼠标，调整图像的不透明度即可，如右图所示。





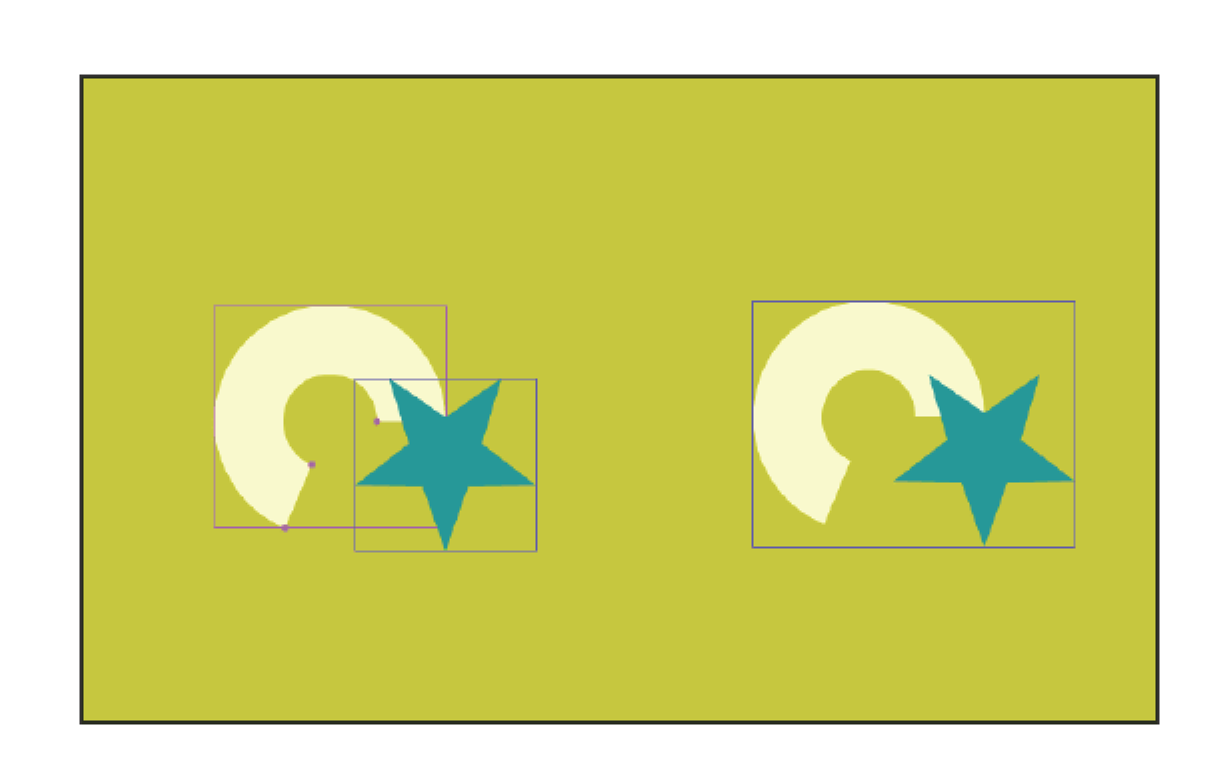
5.4.5 图像的高级操作

复杂图形可以通过高级图形编辑来完成。在 Flash 中使用命令和一些高级功能，可以对图形或图形对象进行复杂的编辑，最终绘制出更加精致的图形。

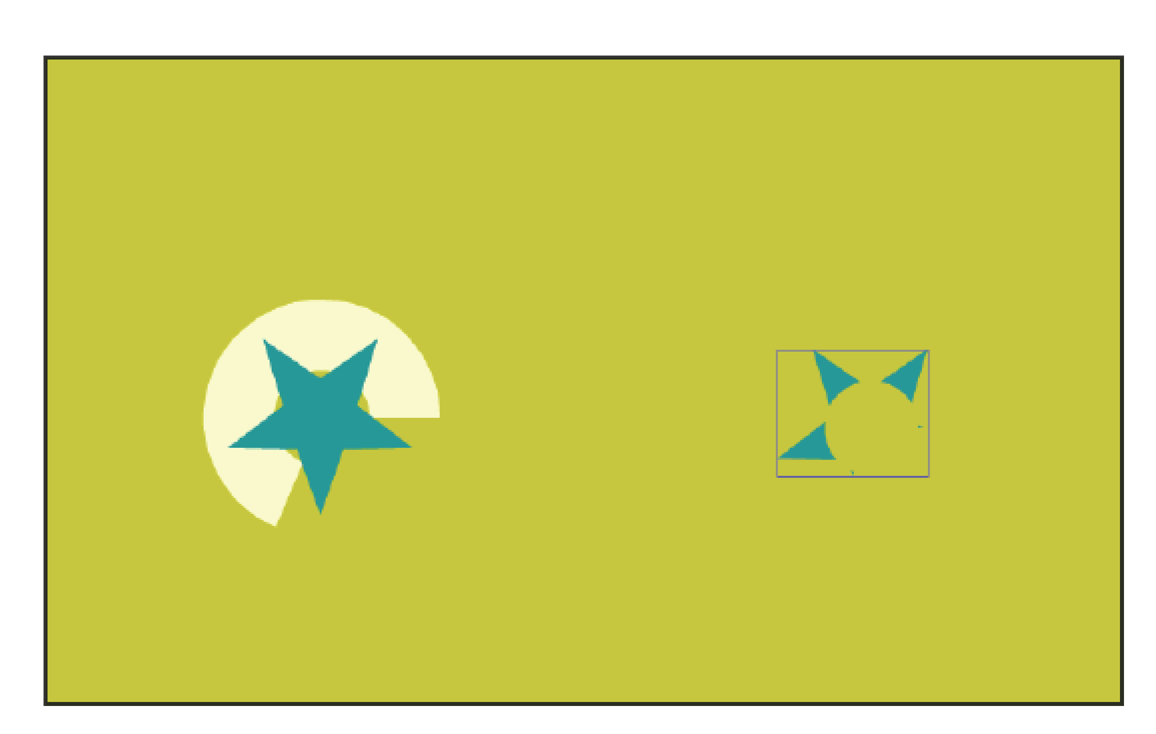
1. 合并对象

合并对象是通过命令将多个图形对象进行合并，以得到更加复杂的图形对象。合并对象的方法是：选择【修改】/【合并对象】命令，然后在其子菜单中选择相应的合并命令，即可对选择的图形对象进行合并操作。合并对象子菜单中各命令作用如下。

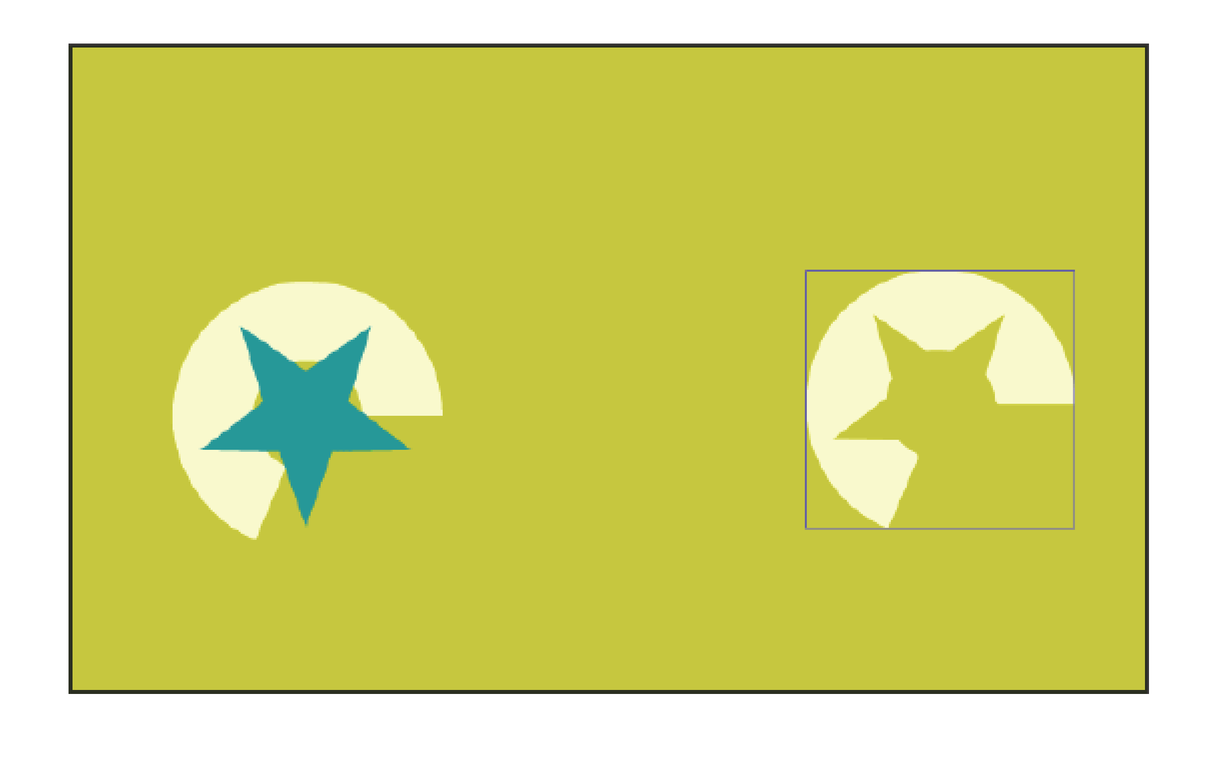
“联合”命令：选择该命令，可以将两个或多个图形对象合并成为单个图形对象。



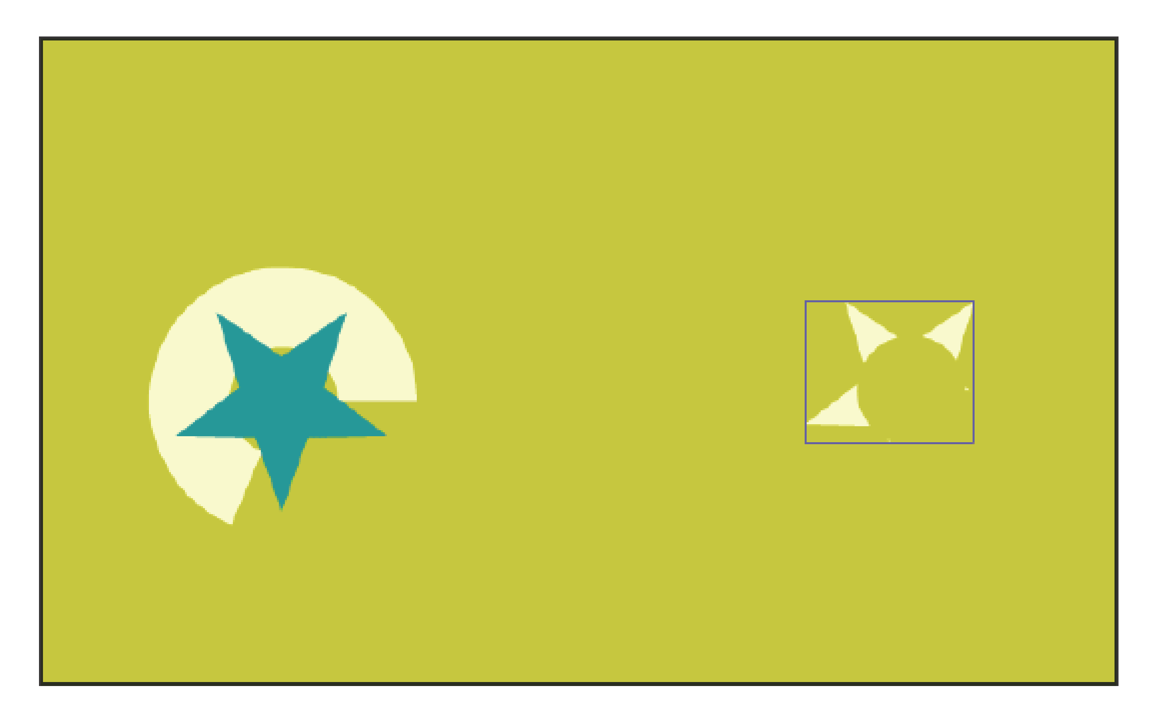
“交集”命令：选择该命令，将只保留两个或多个图形对象相交的部分，并将其合并为单个图形对象。



“打孔”命令：选择该命令，将使位于上方的图形对象删除下方的图形对象，并合并成为单个图形对象。

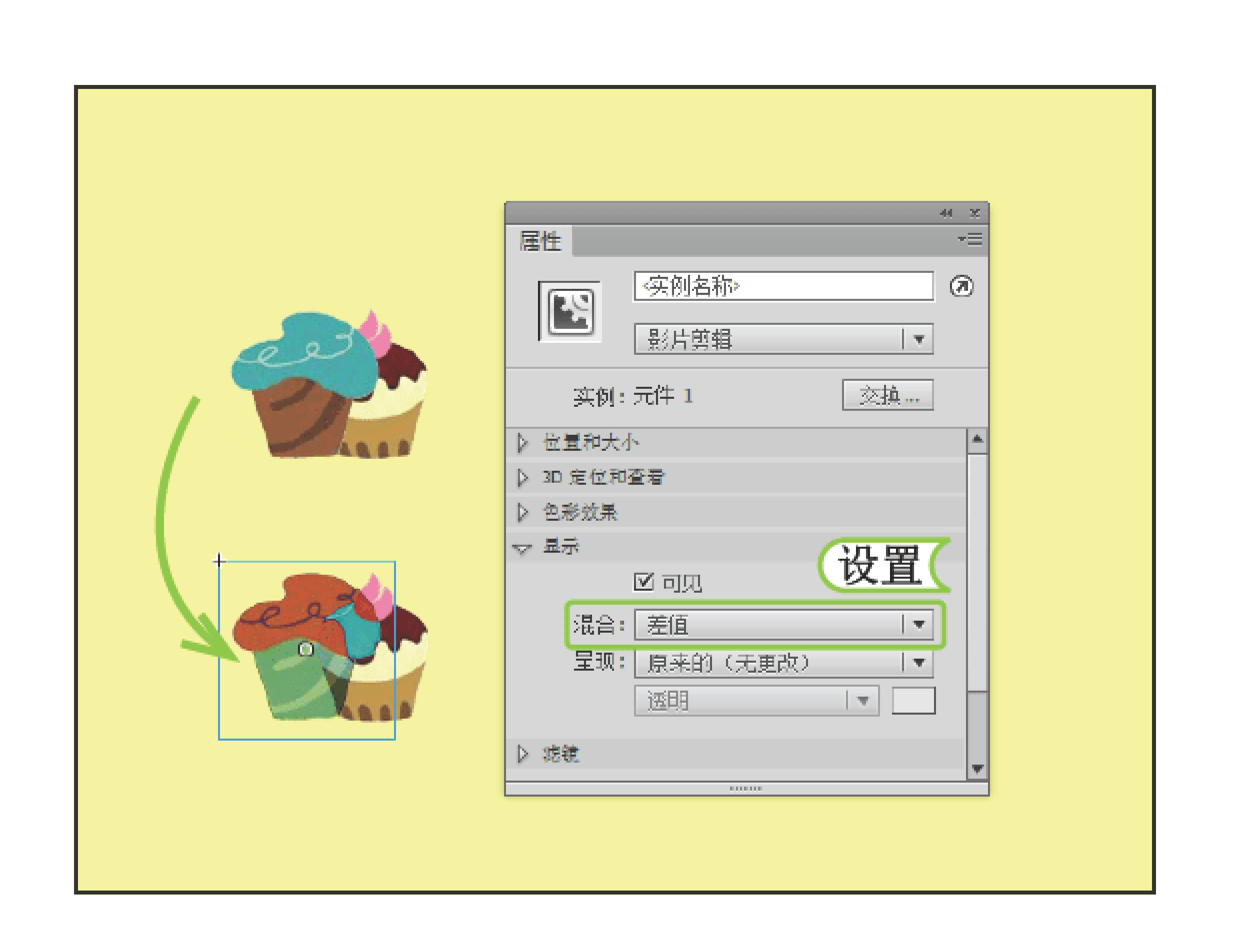


“裁切”命令：选择该命令，将保留上下两个图形对象中的重叠部分，并应用上方图形的属性，将其合并成为单个图形对象。



2. 设置图像混合模式

为了使用图像出现特殊的颜色效果，用户可为图像设置混合模式。设置图像混合模式后，往往可以得到良好的视觉冲击力，所以当制作需要视觉冲击力的动画部分时，动画制作者喜欢为图像设置混合模式。为图像设置混合模式的方法是：选择需要设置混合模式的图像，并将其转换为影片剪辑元件，在“属性”面板中的“显示”栏中设置“混合”选项即可，如右图所示。



经验一箩筐——为文字设置混合模式

在 Flash 中用户可以直接为文字设置混合模式，其设置方法是：选择需要设置混合模式的文字，在“属性”面板中的“显示”栏中设置“混合”选项即可。



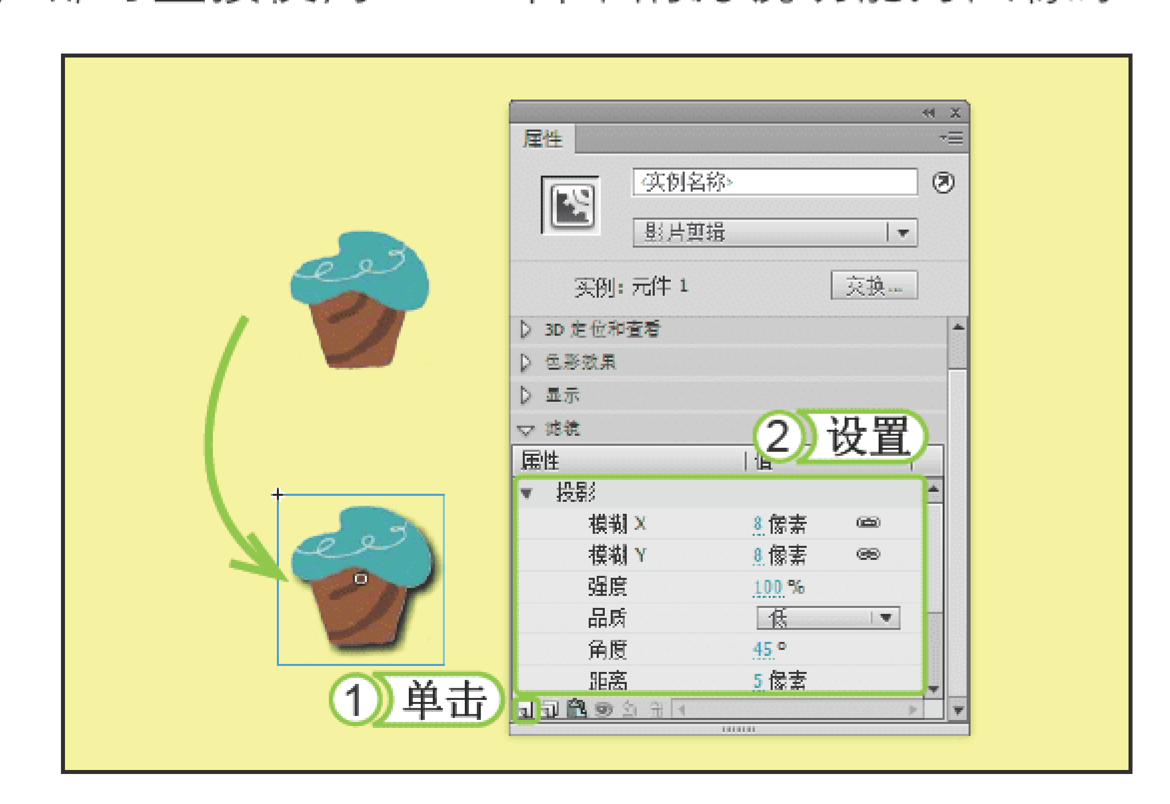






3. 为图像添加滤镜

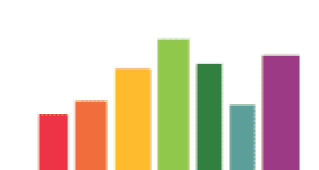
在制作运动效果、发光效果等特殊效果时，都可直接使用 Flash 自带的滤镜功能为图像添加滤镜，Flash 中的滤镜效果虽然不多但都很实用。为图像添加滤镜的方法是：选择需要添加滤镜效果的图像，并将其转换为影片剪辑元件，在“属性”面板中的“滤镜”栏下方单击按钮，在弹出的下拉列表框中选择需要的滤镜选项。此时“属性”栏中将出现对应滤镜的设置选项，在其中可对滤镜效果进行设置，如右图所示。



读书笔记

上机 1 小时 制作产品宣传动画界面

- 巩固图像的基础操作方法。
- 进一步掌握使用图像的高级操作编辑动画的方法。



本例将打开“产品宣传动画界面 .fla”动画文档，在其中绘制图形并进行编辑，然后输入文字，最后为图像设置滤镜效果，其最终效果如下图所示。



光盘文件
素材 \ 第 5 章 \ 产品宣传动画界面 .fla
效果 \ 第 5 章 \ 产品宣传动画界面 .fla
实例演示 \ 第 5 章 \ 制作产品宣传动画界面

STEP 01： 绘制形状

1. 打开“产品宣传动画界面.fla”动画文档，选择“椭圆工具”。选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板。在其中设置“填充颜色”为“#FFFFCC”，“Alpha”为“50%”。
2. 设置“内径”为“60.00”。
3. 拖动鼠标在场景左上方绘制一个同心圆。



STEP 02： 移动图像

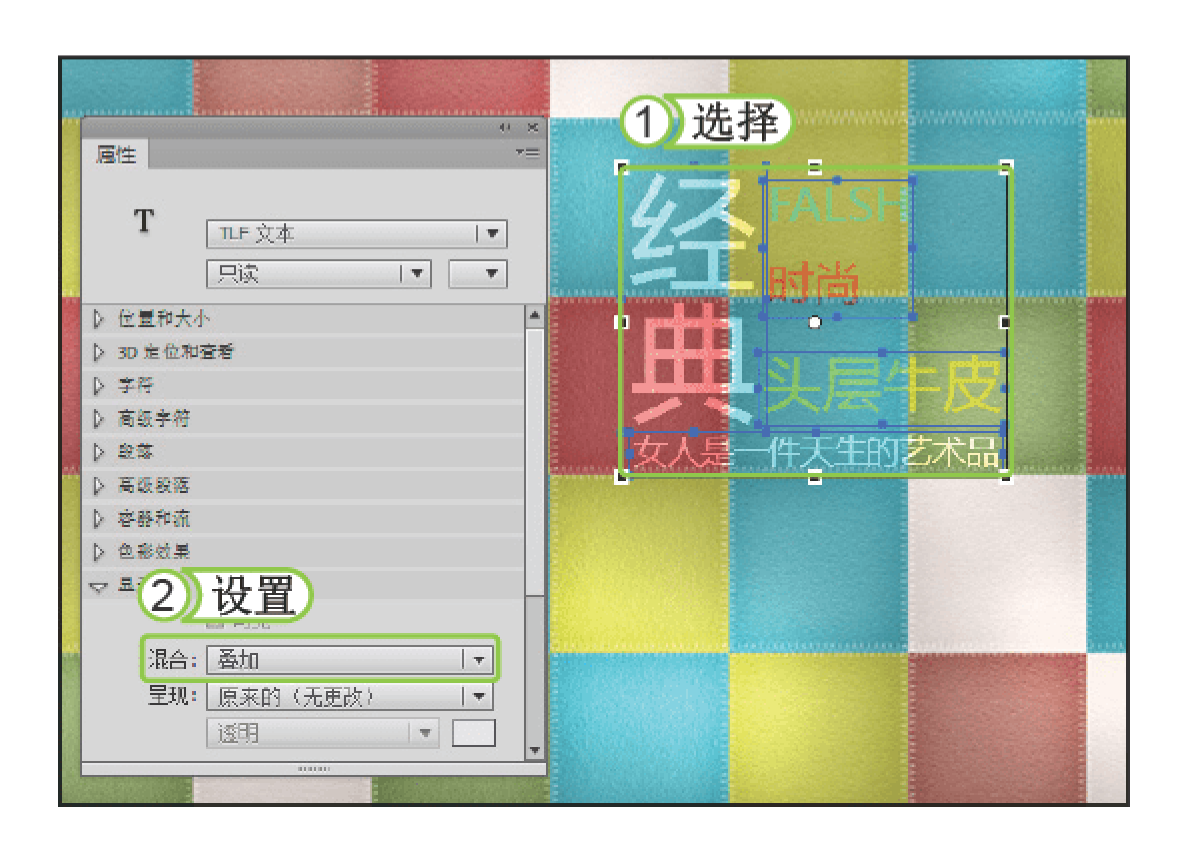
1. 使用“移动工具”将黑色的女包移动到之前绘制的同心圆上。
2. 使用相同的方法在场景左下方绘制一个同心圆，再将白色的女包移动到左下方的同心圆上。



STEP 03： 输入文本

选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“系列”为“微软雅黑”。再分别设置不同的大小、颜色，在场景右边输入文本。

提个醒 在设置输入文本的颜色时，最好选择一些鲜艳的颜色，以增加文档的丰富性。



STEP 04： 为文本设置叠加效果

1. 使用“移动工具”选中所有的文本。
2. 在“属性”面板中，展开“显示”栏，设置“混合”模式为“叠加”。

提个醒 在选择所有文本时，用户可通过拖动鼠标框选的方式快速选中所有的文本。

STEP 05： 为文本添加滤镜

1. 保持文本的选中状态。在“属性”面板中展开“滤镜”栏，单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“发光”选项。
2. 在“属性”栏中设置“模糊 X、模糊 Y”均为“16 像素”。
3. 设置“颜色”为“白色（#FFFFFF）”。

STEP 06： 绘制形状

1. 使用“矩形工具”在场景左边绘制一个“灰色（#999999）”、不透明度为“80%”的长方形。再使用“矩形工具”绘制一个“白色（#FFFFFF）”的矩形。选择绘制的白色矩形，再选择“任意变形工具”。使用鼠标向右拖动矩形上方中间的黑色控制点，倾斜矩形。
2. 使用“线条工具”在绘制的矩形下方绘制一条“笔触”为“3.00”的白色直线。



STEP 07： 编辑文本

1. 选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“系列、大小、行距”为“汉仪竹节体简、18.0、97”。
2. 分别将文本颜色设置为“白色（#FFFFFF）”、“深红（#990000）”，使用“文本工具”T在场景中输入文本。

提个醒 在输出“限时优惠”文本后，需将该文本倾斜。



STEP 08： 为图形添加滤镜

1. 选择黑色、白色女包图像，在“属性”面板中，展开“滤镜”栏，单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“投影”选项。
2. 在“属性”栏中设置“模糊 X”、“模糊 Y”为“20 像素”、“20 像素”。设置“角度”为“55°”。



STEP 09：调整图像颜色

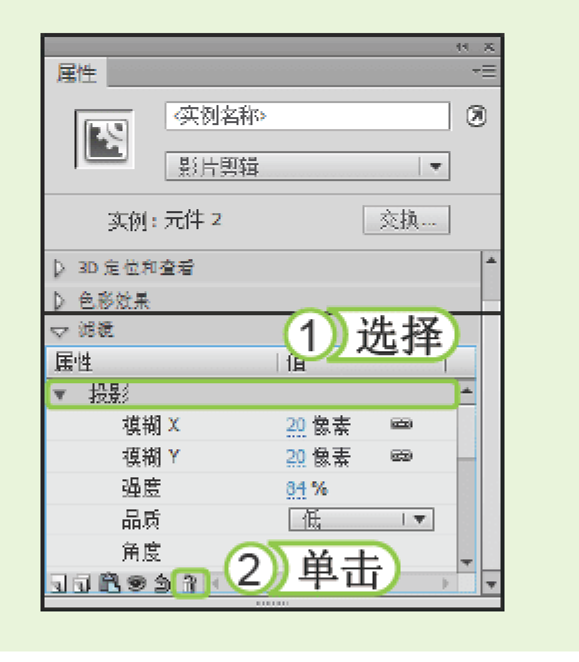
1. 选择白色女包，在“属性”面板中单击“滤镜”栏下的按钮，在弹出的下拉列表框中选择“调整颜色”选项。
2. 在“属性”栏中设置“亮度、饱和度、色相”为“22、6、-9”。



提个醒 由于白色女包颜色偏黑，所以需要另外进行调整。

经验一箩筐——删除滤镜

当用户觉得已使用的滤镜效果不佳时，可将已经使用的滤镜删除。删除滤镜的方法是：在“属性”栏中选择需要删除的滤镜名称，再单击按钮即可删除选择的滤镜。

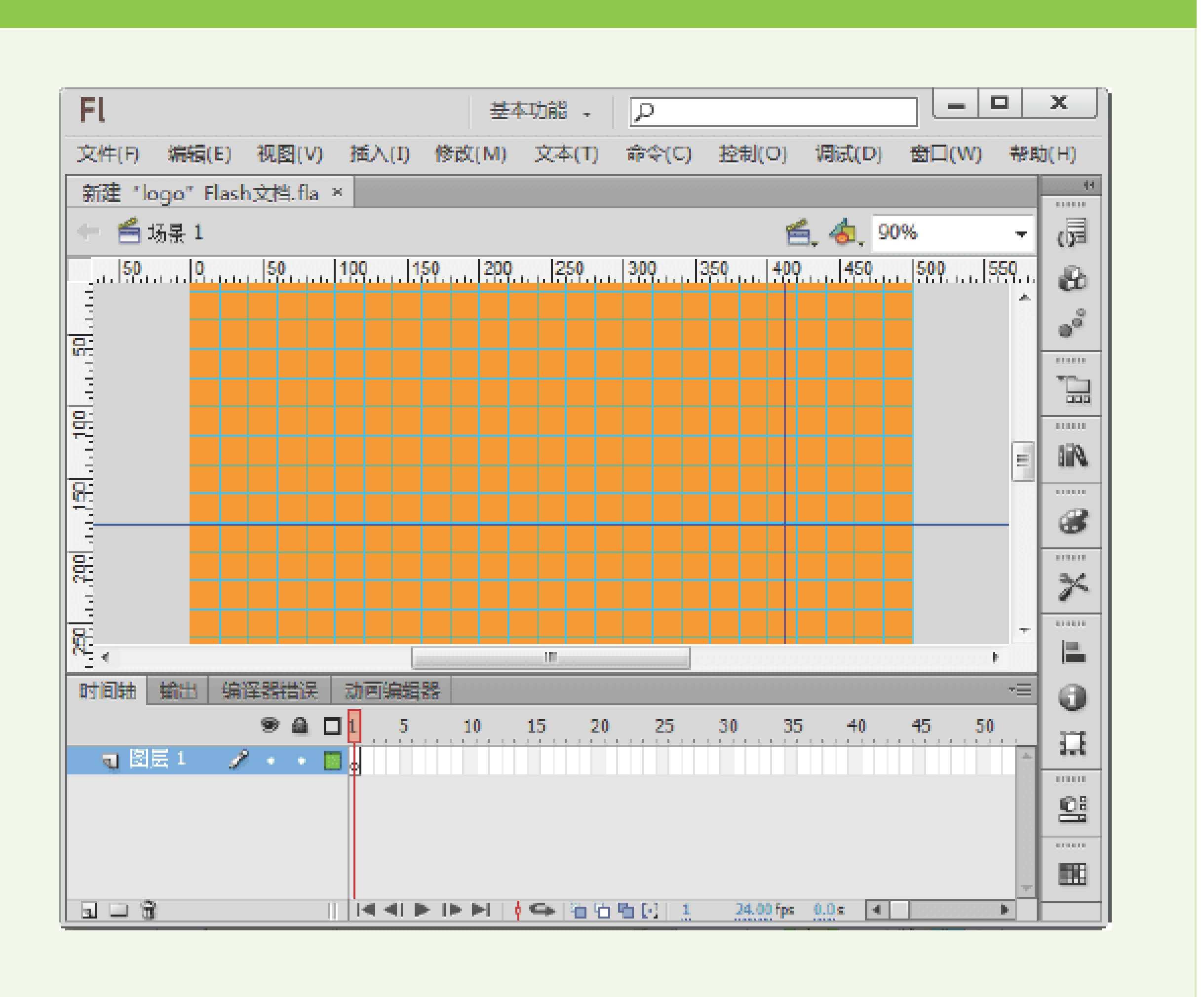


5.5 练习 1 小时

本章主要介绍了 Flash 的基础操作、绘制图形、编辑图形以及输入并编辑文字的方法，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需再进行巩固练习，下面以新建“Logo”Flash 文档和绘制 Flash 广告对象为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

1. 新建“Logo”Flash 文档

本例将首先新建 Flash 文档以及修改文档的属性，然后根据开发网络动画的需要，制定好工作界面，最后进行保存。通过本练习巩固 Flash 文档的新建、保存以及自定义 Flash CS6 的工作界面的操作方法。最终效果如右图所示。



光盘文件
效果\第 5 章\新建“Logo” Flash 文档.fla
实例演示\第 5 章\新建“Logo” Flash 文档

2. 制作 Flash 广告对象

本例将打开“制作 Flash 广告对象.fla”动画文档，在其中编辑图像，为它们添加发光和阴影效果。然后输入文本，为文本添加发光效果。最终效果如右图所示。



光盘文件
素材\第 5 章\制作 Flash 广告对象.fla
效果\第 5 章\制作 Flash 广告对象.fla
实例演示\第 5 章\制作 Flash 广告对象

读书笔记





第 6 章 快速管理 Flash 中的素材

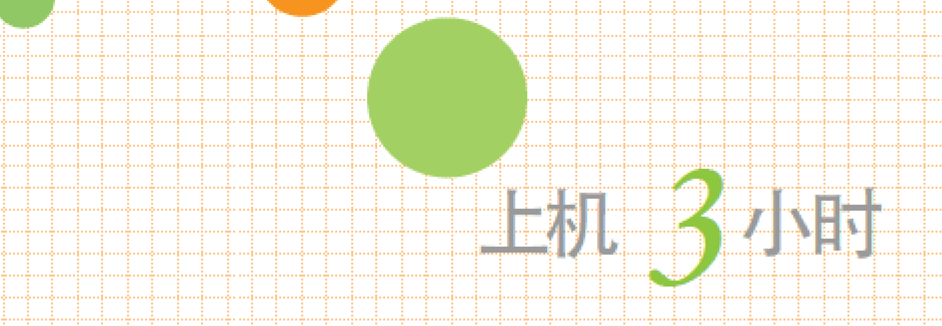
学习 2 小时

要在 Flash 中制作出动感十足、效果绚丽的动画，需要认识并掌握时间轴与图层的使用方法。在“时间轴”中可以创建动画和控制动画的播放进程；而图层则是“时间轴”的一部分，可以对实例对象和动画进行管理。为了更好地利用已有资源，用户还可以将需要的素材添加到“库”中，以提高资源的利用率，方便动画的制作。

- 认识时间轴与图层
- 素材、元件与库的使用



上机 3 小时



6.1 认识时间轴与图层

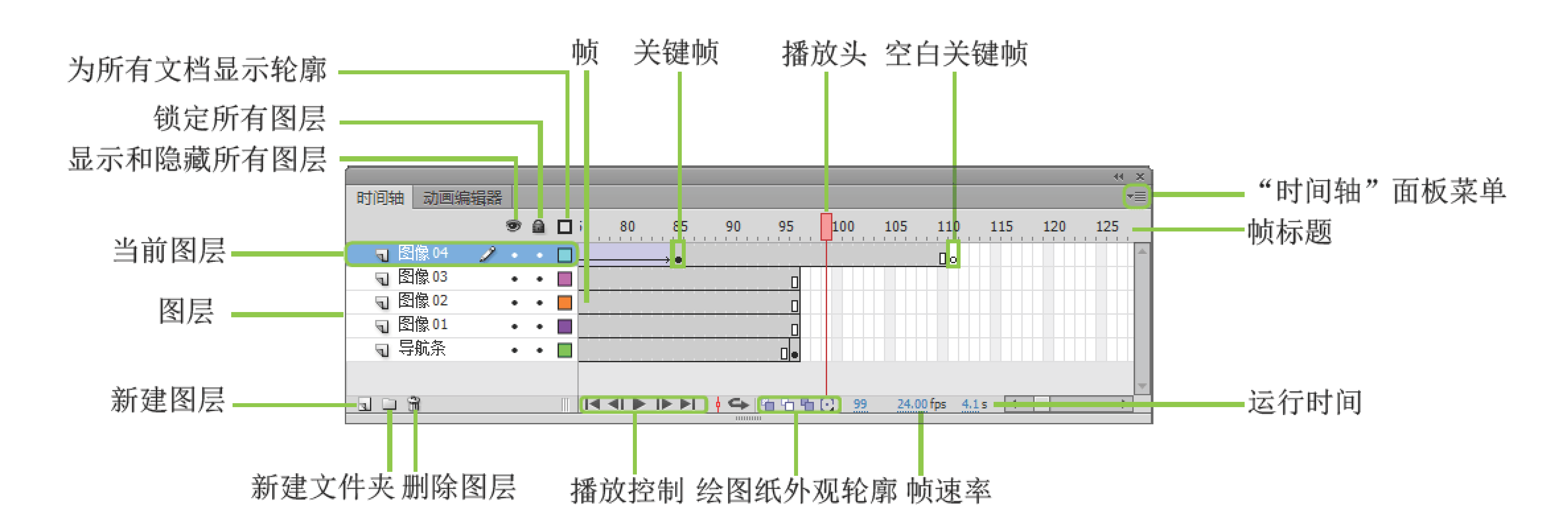
“时间轴”主要由图层区和帧控制区组成，用于创建动画和控制动画的播放进程。图层是“时间轴”的一部分，主要用于管理实例对象和动画制作，通过图层的使用可以让动画有条理。下面将分别对它们进行讲解。

学习 1 小时

- 快速认识“时间轴”面板和 Flash 的图层。
- 熟练掌握 Flash 图层的基本操作。
- 熟练掌握“时间轴”的基本操作。

6.1.1 认识“时间轴”面板

“时间轴”面板由图层区和帧控制区组成，主要用于创建动画和控制动画的播放进程。左侧为图层区，该区域用于控制和管理动画中的图层，右侧为帧控制区，由播放指针、帧、时间轴标尺以及时间轴视图等部分组成。选择【窗口】/【时间轴】命令，打开如下图所示的“时间轴”面板。



“时间轴”面板中各部分作用如下。

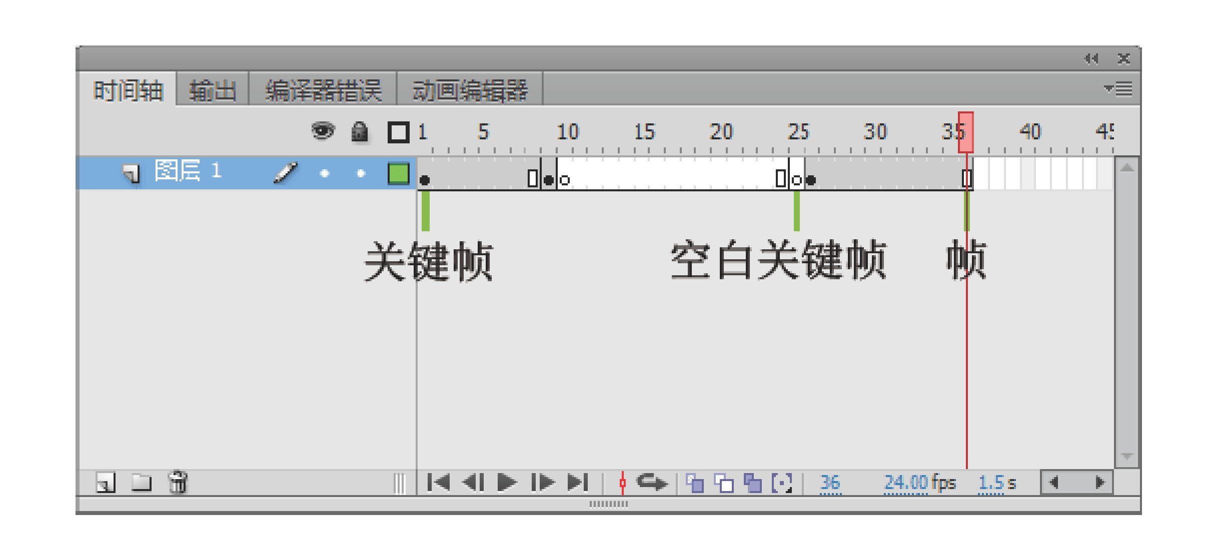
- 帧：是组成 Flash 最基础的部分，在播放时 Flash 是以帧的排列从左向右一次快速切换。每个帧都是存放于图层上的。
- 空白关键帧：为了在帧中创建图形必须新建空白关键帧，它在时间轴上呈现空心圆点显示。
- 关键帧：在空白关键帧中添加元素后，空白关键帧将被转换为关键帧。此时，空心圆点将被转换为实心原点。
- 帧标题：位于时间轴顶部，用于提示帧编号，帮助用户快速定位帧位置。
- 播放头：用于控制当前的播放位置，用户可以随意地对其进行单击或拖动操作。
- 图层：用于存放舞台中的元素，可一个图层放置一个元件，也可一个图层放置多个元件。
- 当前图层：当前正在编辑的图层。
- 显示和隐藏所有图层：单击图层列表左上方的“显示和隐藏所有图层”按钮，所有图层都将被隐藏。再次单击该按钮将会显示所有的图层。

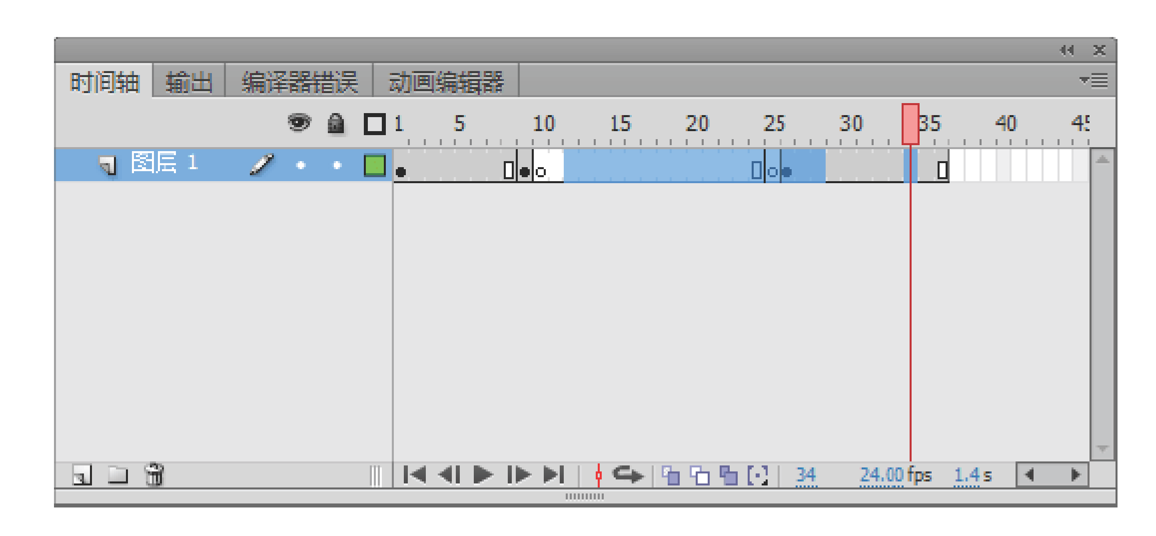
- 锁定所有图层：单击图层列表左上方的“锁定所有图层”按钮，所有图层都将不能被操作。再次单击该按钮将解锁所有图层。
- 为所有文档显示轮廓：在每个图层名称的最右边都有各个颜色块，它是该图层元素的轮廓色。单击图层列表左上方的“为所有文档显示轮廓”按钮，所有图层中的元素都会显示轮廓色。再次单击该按钮将会取消显示该轮廓色。显示图层轮廓色可以帮助用户更好地识别元素所在的图层。
- 新建图层：单击“新建图层”按钮，可新建一个图层。
- 新建文件夹：单击“新建文件夹”按钮，可新建一个文件夹。将相同属性或一个类别的图层放置在一个文件夹中更加方便编辑管理。
- 删除图层：单击“删除图层”按钮，可删除选中的图层。
- 播放控制：用于控制动画的播放，从左到右依次为“转到第 1 帧”按钮、“后退一帧”按钮、“播放”按钮、“前进一帧”按钮和“转到最后一帧”按钮。
- 绘图纸外观轮廓：用于在舞台中同时显示多帧的情况，一般用于编辑、查看有连续动作的动画。
- 帧速率：用于设置和显示当前动画文档一秒中播放的帧数，动作越细腻的动画需要的帧速率越高。
- 运行时间：用于显示播放头所在的播放时间，帧速率不同，相同帧显示的运行时间也有所不同。
- “时间轴”面板菜单：单击按钮，在弹出的下拉列表中提供了关于时间轴显示设置的选项。

6.1.2 时间轴的基本操作

“时间轴”的操作主要体现在操作帧，帧是组成 Flash 动画最基本的单位，通过在不同的帧中放置相应的动画元素（如图形、文字和元件等），然后对这些帧进行连续播放，最终实现 Flash 动画效果。在 Flash 中，帧可以分为空白关键帧、关键帧和普通帧 3 种。其中关键帧是指呈现出关键性动作或内容变化的帧；空白帧中并没有内容，主要是让画面之间形成间隔；而普通帧中的内容则和该帧前面的一个关键帧内容相同。下面就对帧的基本操作进行讲解。

- 插入帧：将鼠标光标定位到要插入的帧处单击该帧，就可以在该帧处插入帧，包括插入关键帧、空白关键帧和普通帧 3 种。按 F6 键可插入关键帧；按 F7 键可插入空白关键帧；按 F5 键可插入普通帧。
- 选择帧：选择帧分为选择单个帧、连续多个帧和间断多个帧：单击帧可以选择单个帧；按住 Shift 键分别单击连续帧的首尾可以选择连续帧；按住 Ctrl 键分别单击要选择的帧可以选择间断帧。

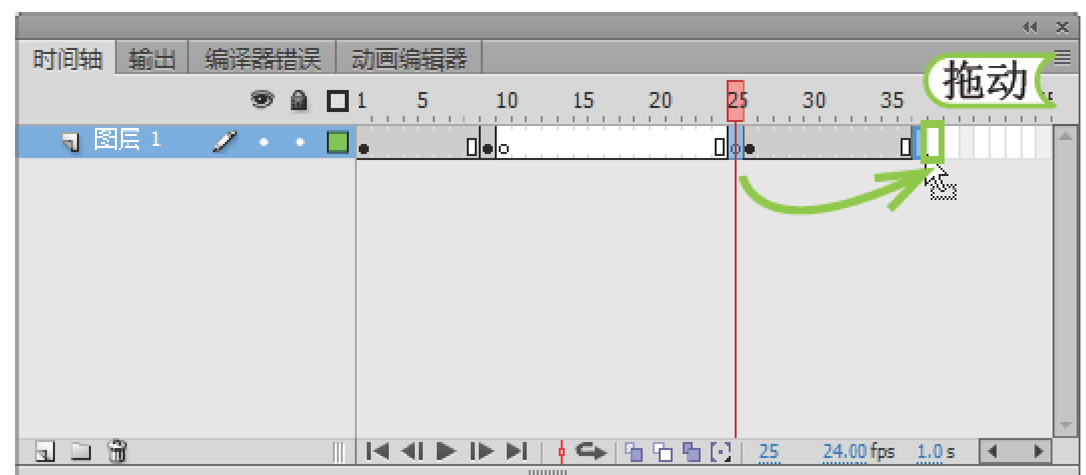




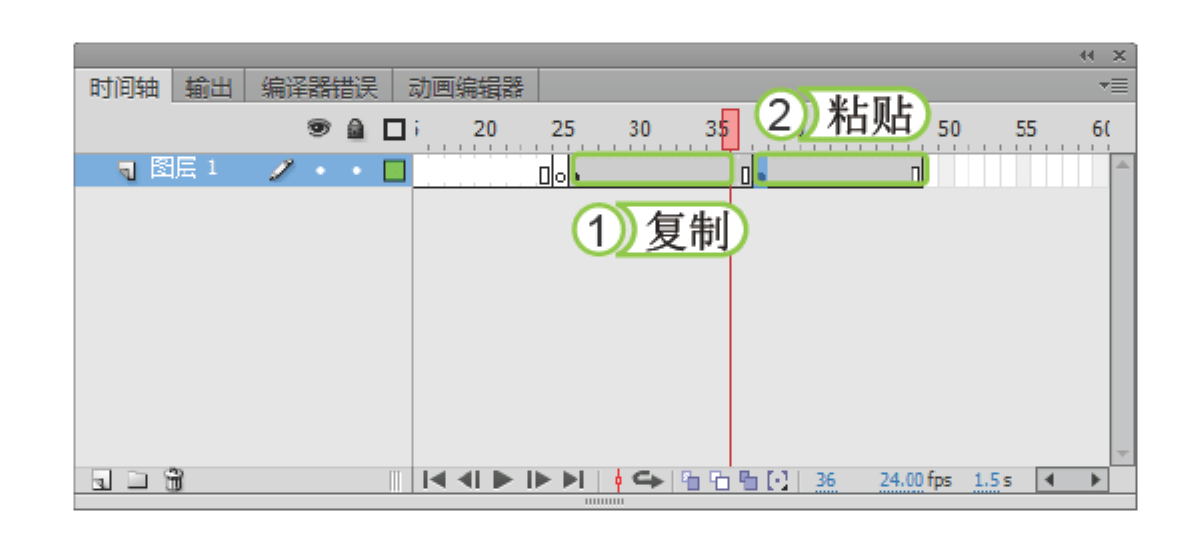
经验一箩筐——选择帧的方法

在“时间轴”面板中，Flash 提供了多种选择帧的方法：在基于帧的选择中，可以在时间轴中选择单个帧；在基于整体范围的选择中，在单击一个关键帧到下一个关键帧之间的任何帧时，整个帧序列都将被选中；若要选择所有帧，可选择【编辑】/【时间轴】/【选择所有帧】命令；若要选择整个静态帧范围，则双击两个关键帧之间的帧。

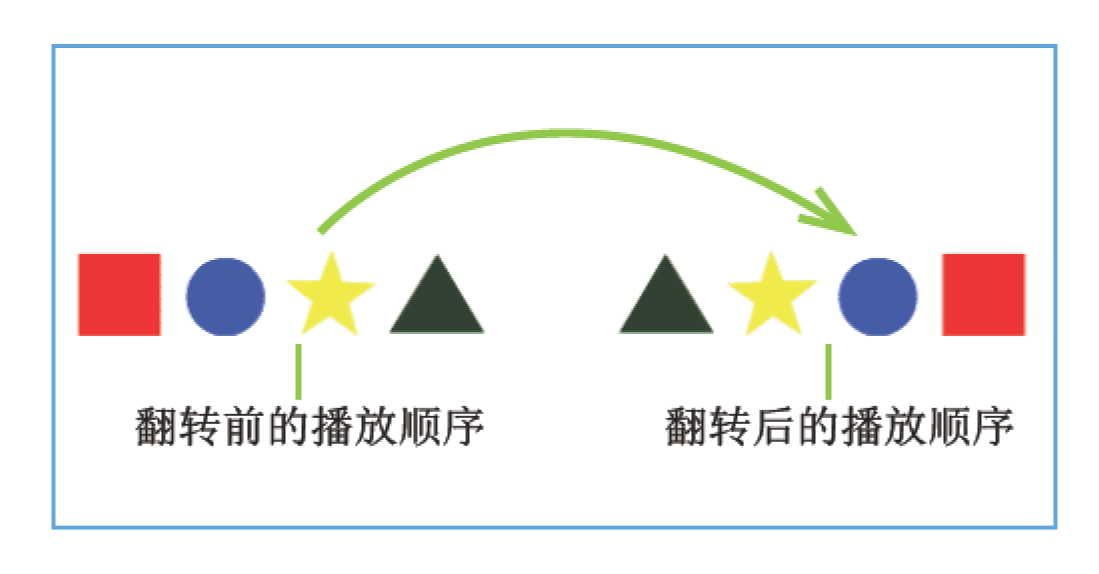
移动帧：在制作动画的过程中可以通过移动帧来调整实例动画的播放位置，移动帧的方法是：选择帧后，将鼠标光标移动到选择的帧上，按住左键不放拖动到其他位置。



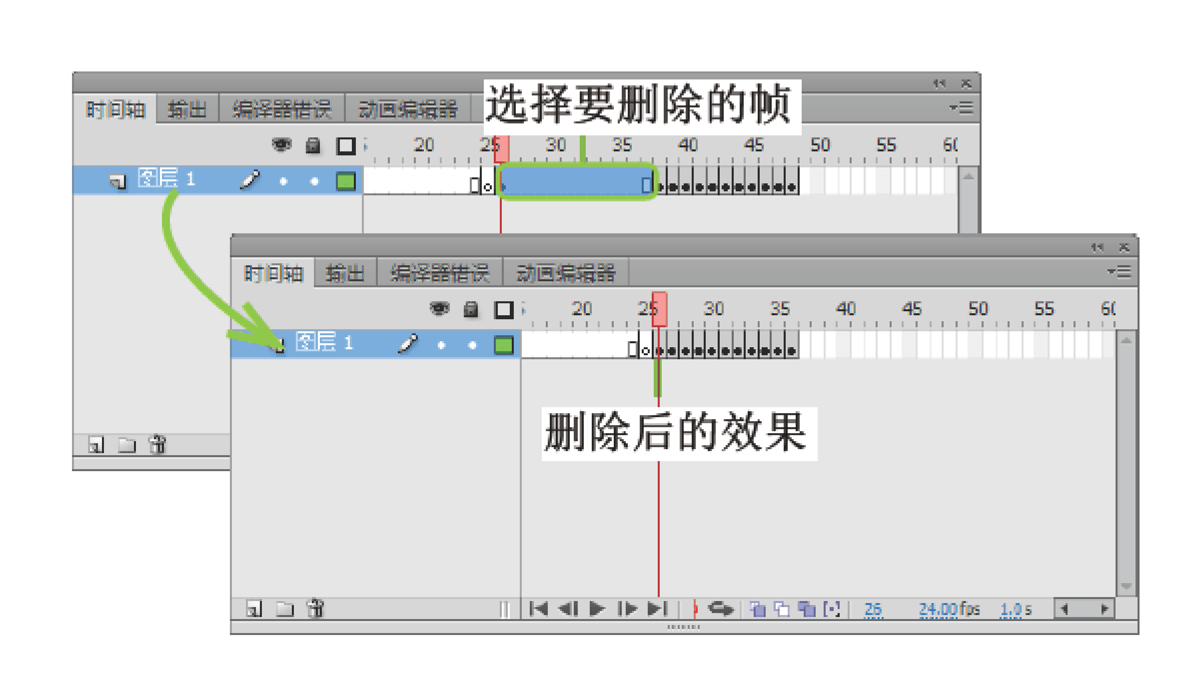
复制帧：在制作动画的过程中，可以通过复制帧实现对动画过程的重复使用。其方法是：选择帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令，再在空白帧处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴”命令。



翻转帧：在制作动画的过程中，可以通过翻转帧来实现颠倒动画的播放顺序。其方法是：选择连续的多个帧，再在选中的帧处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“翻转帧”命令。



删除帧：删除帧可将选中的帧从时间轴中完全清除，该帧的位置由后面的帧自动前移填补。其方法是：选择要删除的帧，再单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除帧”命令。



读书笔记

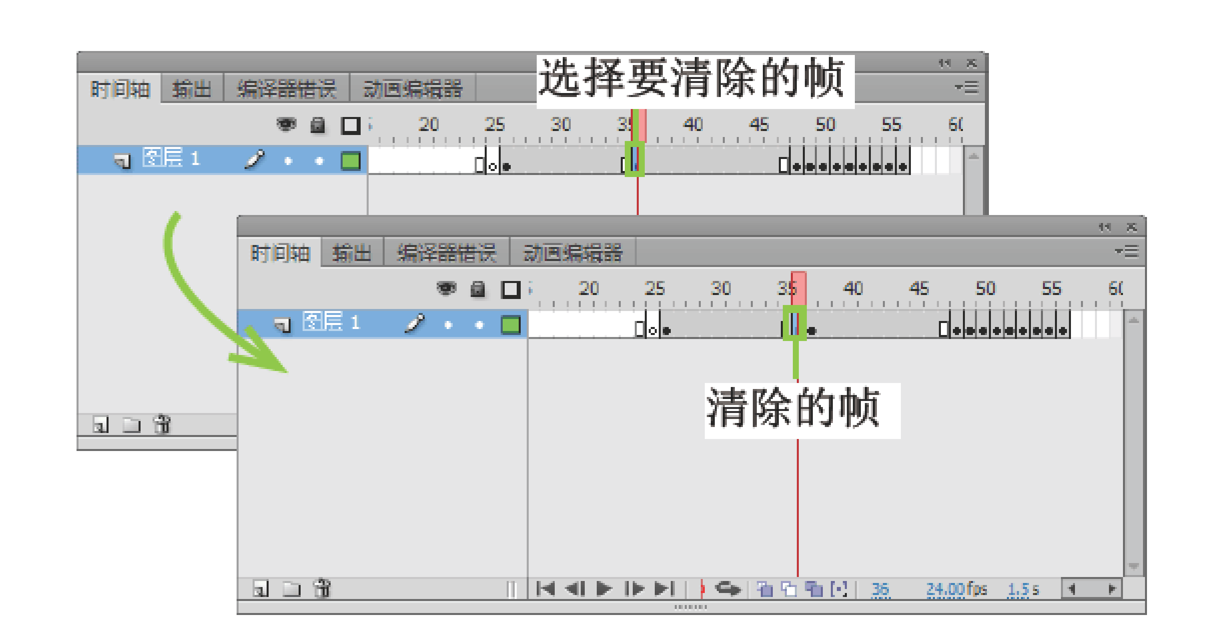
经验一箩筐——复制帧

对于帧的复制只能通过菜单命令，不能使用Ctrl+C组合键和Ctrl+V组合键，使用快捷键将会对该帧处的对象进行复制。复制帧也会对该帧处的对象同时进行复制。因此，这种操作方法可以简化制作动画的操作步骤。

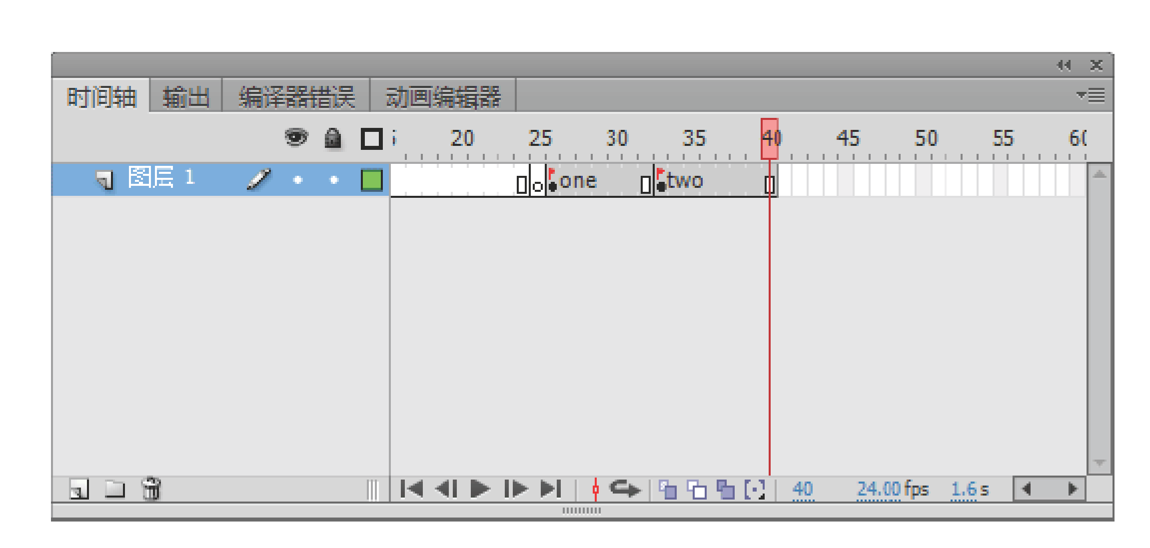
经验一箩筐——操作帧

操作对象插入帧时，也会继承插入帧处前一帧的内容，如果前一帧为关键帧或帧，则场景上的对象也创建到插入的帧或关键帧，如果前一帧为空，则插入的也为空。删除帧是删除帧和场景中的实例，帧数会减少，删除帧也可以删除空白帧或空白关键帧，并且该图层处的帧数会减少。清除帧是清除该帧处场景中的对象，并将帧转变为空白关键帧，该图层的帧数不会减少。

清除帧：清除帧包括清除关键帧和清除帧，清除关键帧是将关键帧转换为普通帧，该帧处的实例对象保留；清除帧是将帧转换为空白帧，该帧处的实例对象会被删除。其方法是：在该帧处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“清除关键帧”或“清除帧”命令。



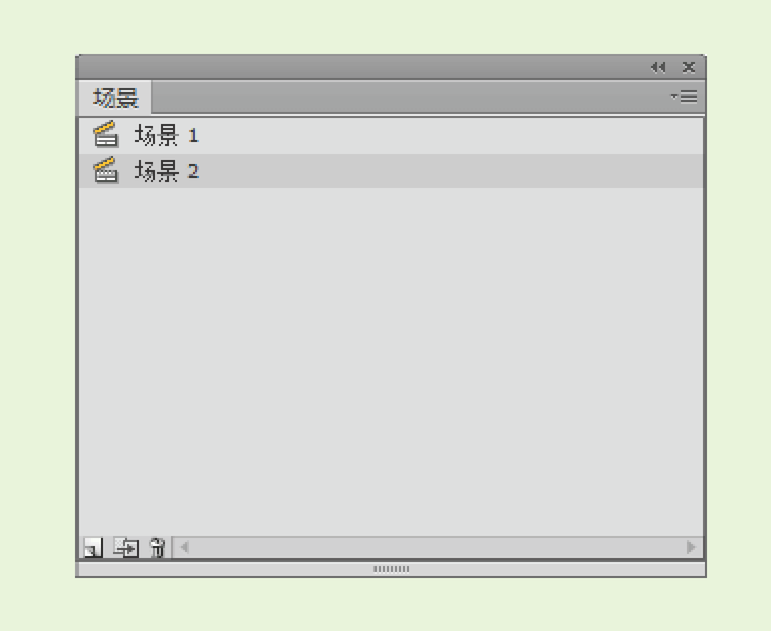
添加帧标签：在动画制作的过程中，若需要注释帧的含义、为帧标记或使ActionScript脚本能够调用特定的帧，就需要为该帧添加帧标签。其方法是：在“时间轴”面板中选择要添加标签的帧，在“属性”面板的“名称”文本框中输入帧的标签名称。



问题小贴士

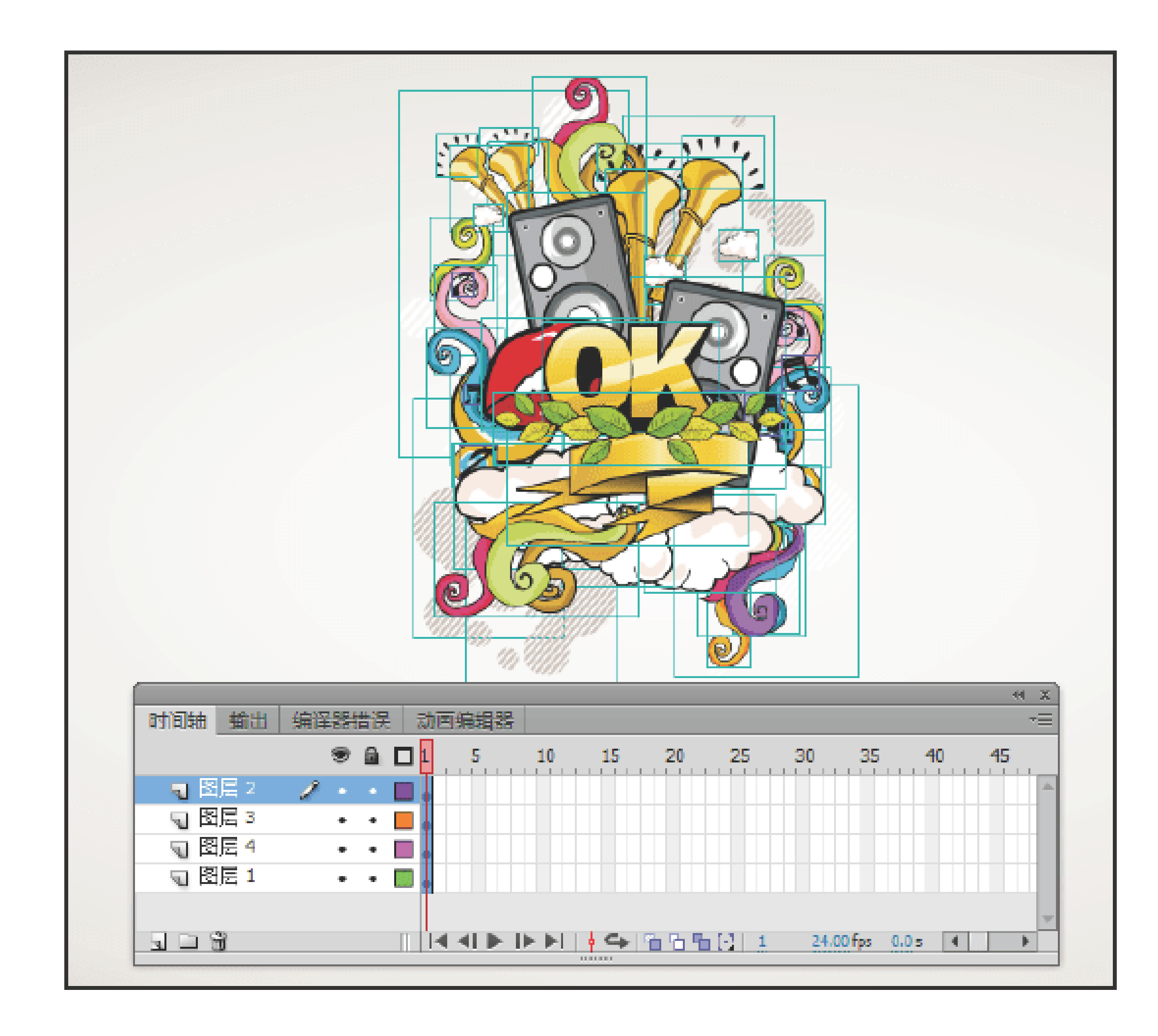
问：在制作一些较复杂需要切换场景效果的动画时应该怎么办呢？

答：遇到这种情况时，用户可以使用“场景”面板来解决。使用场景能更好地切换动画效果，并且能实现动画的分段制作，便于后期合成制作。场景的使用就好像将几个较短的Flash动画组成了一个大的Flash动画，且每个场景中都有一个时间轴，各个帧的播放会按照场景顺序连续进行播放。选择【窗口】/【其他面板】/【场景】命令，可打开如右图所示的“场景”面板。在“场景”面板中，可根据需要添加场景，其方法是：选择【插入】/【场景】命令即可。若想删除场景，只需在“场景”面板中选择需删除的场景，单击“场景”面板下方的“删除”按钮即可。



6.1.3 认识图层

Flash 中的图层是相对独立的，在每个图层中的实例对象相当于被绑定到该图层中，实例的叠放顺序也会随图层的变化而变化，这样便于实例的管理和动画的制作。在动画制作中，图层非常重要，不同的动画实例需要放在不同的图层中，实例之间才不会发生混乱，制作出的动画才显得有条理，如右图所示。

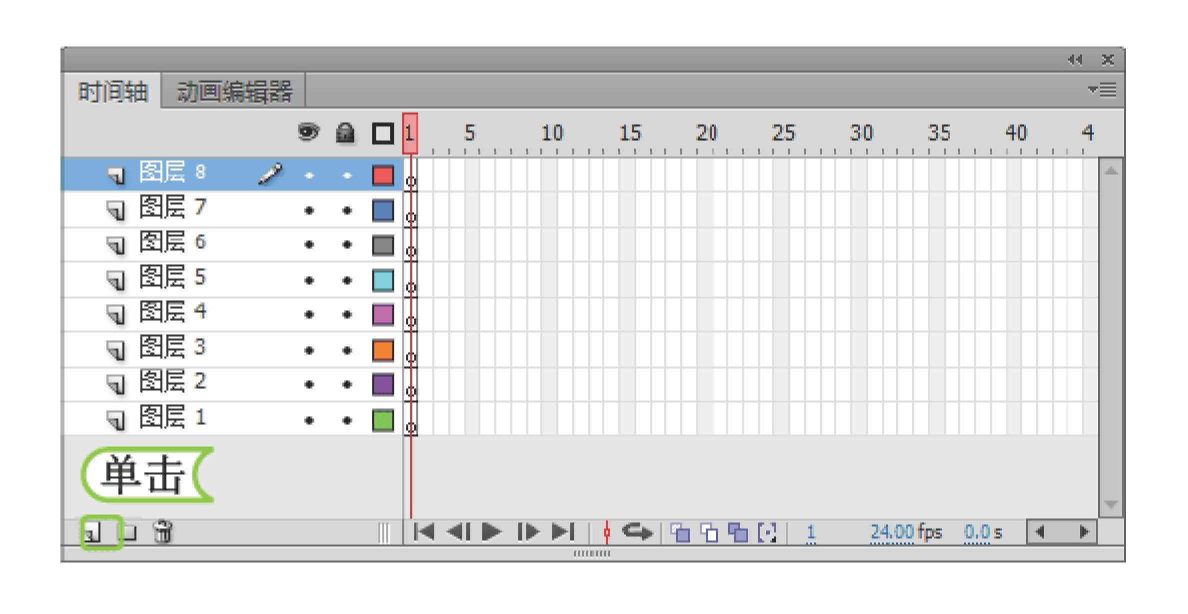


读书笔记

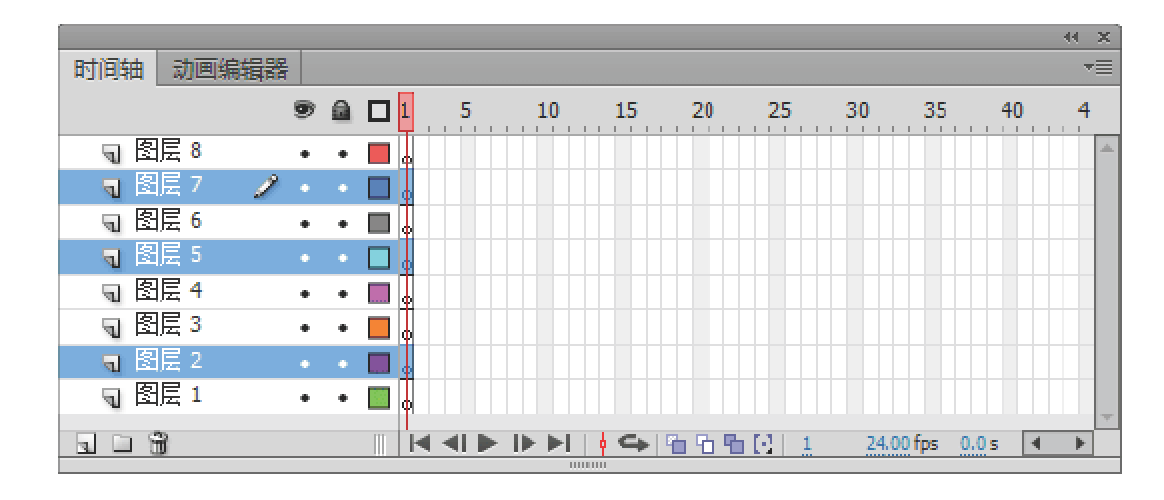
6.1.4 图层的基础操作

新建的 Flash 文档中只会包含一个图层，由于一个动画文档通常集合了大量的动画素材等元素，所以需要添加更多的图层。为了方便动画的编辑，用户还可以对图层进行隐藏、锁定或重新排列等基本操作。下面对图层的基本操作进行讲解。

创建图层：单击时间轴底部的“新建层”按钮。创建一个图层之后，该图层将出现在所选图层的上方。新添加的图层将成为当前图层。



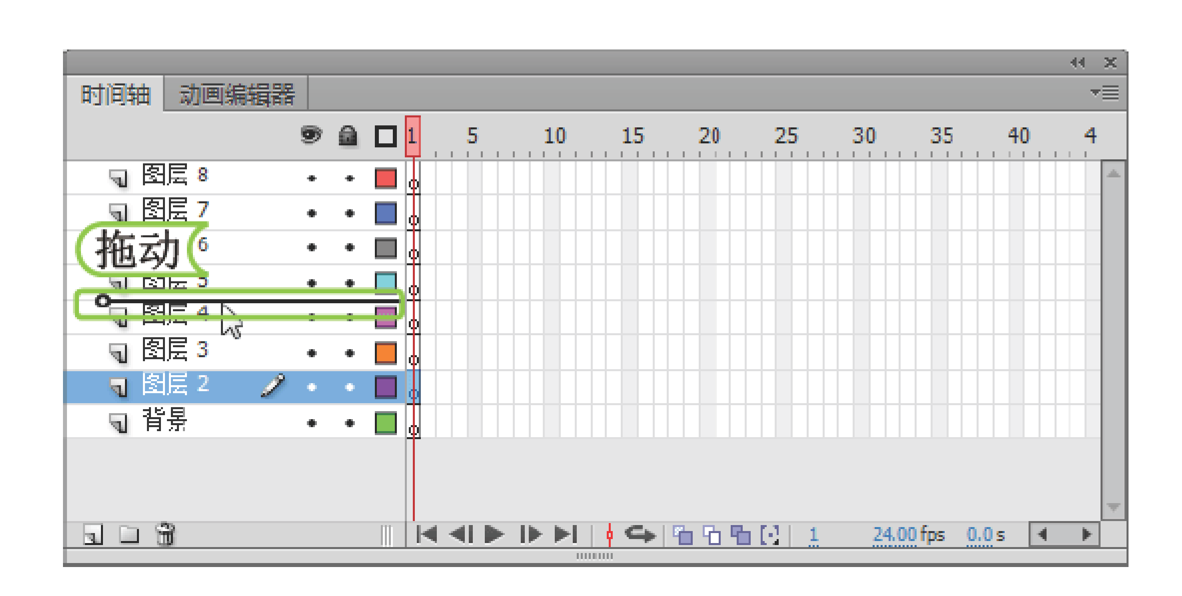
选择图层：在“时间轴”面板中，单击图层的名称可直接选中图层。按住 Shift 键的同时单击任意两个图层，可选中它们之间的所有图层。按 Ctrl 键的同时，单击鼠标可选择多个不相邻的图层，如下图所示为选中不相邻的图层。



经验一箩筐——管理图层的技巧

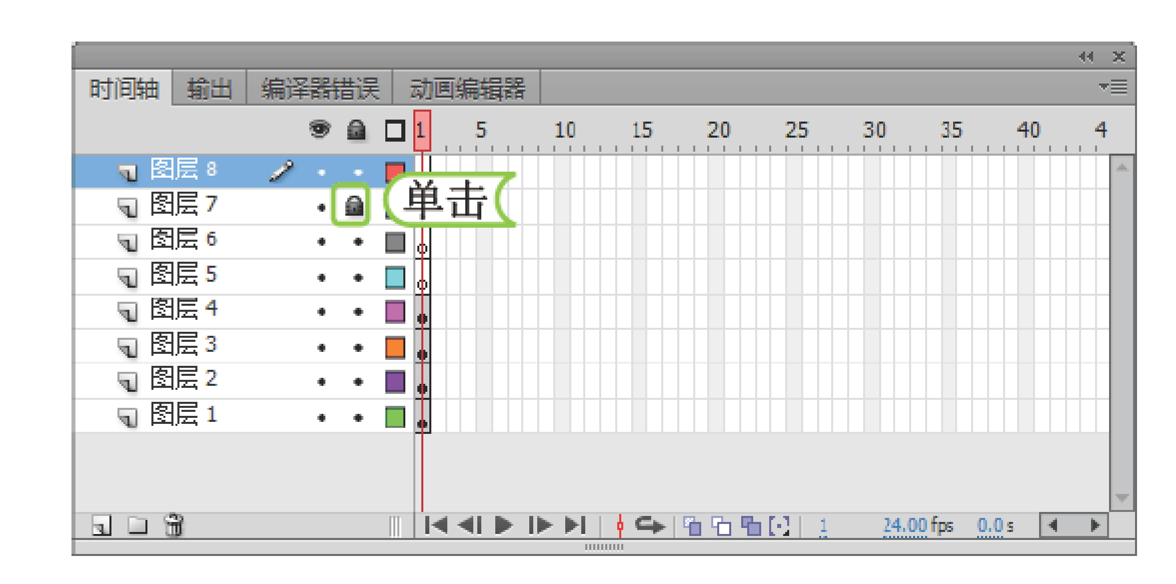
单击“将图层显示为轮廓”按钮可以将该图层中的对象显示为轮廓，再次单击该按钮可以取消显示轮廓。当图层增多时，可使用图层文件夹进行分类管理图层，其方法是：在“时间轴”面板中单击“新建文件夹”按钮新建图层文件夹，再将图层拖入到该文件夹中即可。

调整图层顺序：单击并拖动需要调整顺序的图层，拖动时将会出现一条线，到目标位置后释放鼠标。



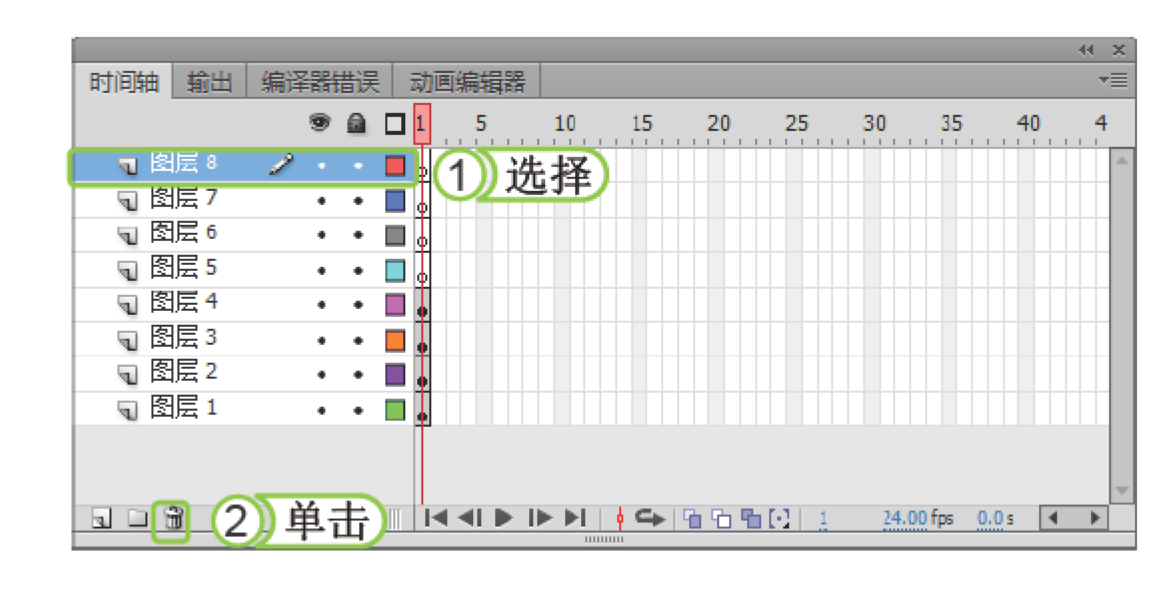
重命名图层：双击图层名称，当图层名称呈蓝色显示时输入新名称。也可在需要重命名的图层上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，打开“图层属性”对话框设置“名称”即可。

锁定图层状态：可以通过图层的锁定和解除锁定来操作对应图层中的对象，被锁定图层中的对象不能选择。在图层中单击该图层“锁定或解除锁定所有图层”按钮下的•按钮可以锁定图层，此时呈状态，再次单击按钮可以解除锁定。

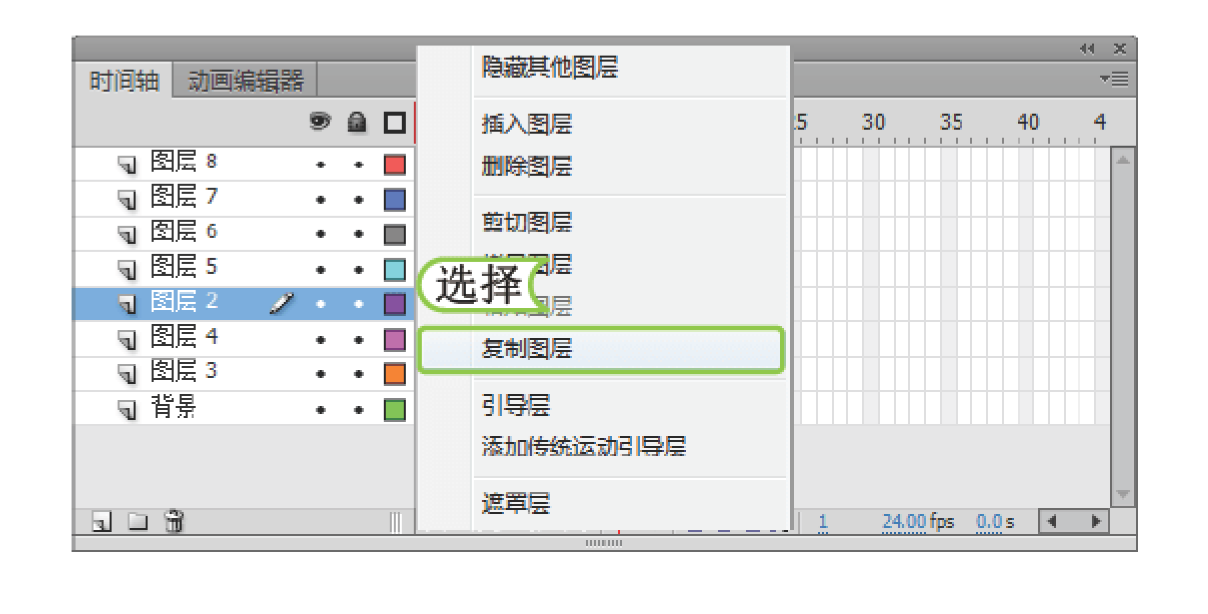


隐藏图层状态：图层对象也可以隐藏，但隐藏图层中的对象不能进行选择和操作。在图层中单击该图层“显示或隐藏所有图层”按钮下的•按钮可以隐藏该图层，此时呈✕状态，再次单击✕按钮可以显示该图层。

删除图层：对于多余无用的图层，用户可将其删除。选择需要删除的图层，在“时间轴”面板上单击“删除”按钮即可删除该图层。

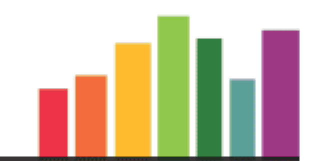


复制、粘贴图层：选择【编辑】/【时间轴】/【复制图层】命令，或在需要复制的图层上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制图层”命令。选中需要粘贴的图层位置下方的图层，选择【编辑】/【时间轴】/【粘贴图层】命令。

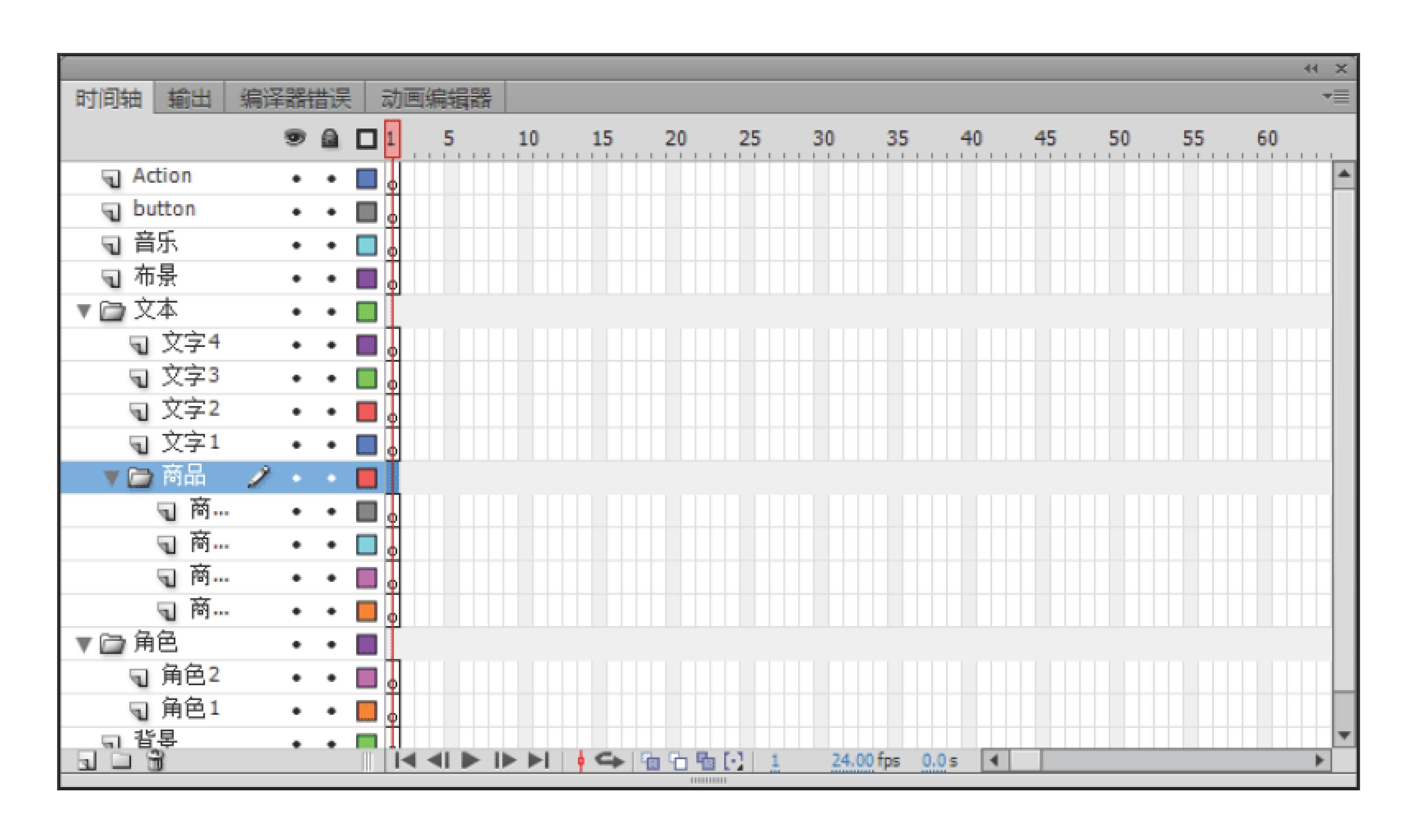


上机 1 小时 为“大优惠”动画创建图层

- 巩固图层的创建方法，掌握图层的基本操作和管理方法。
- 掌握图层文件夹的创建和管理方法。



本例将通过为“大优惠”动画创建图层来熟悉图层的创建、移动、重命名以及使用图层文件夹进行图层管理的方法，其最终效果如下图所示。



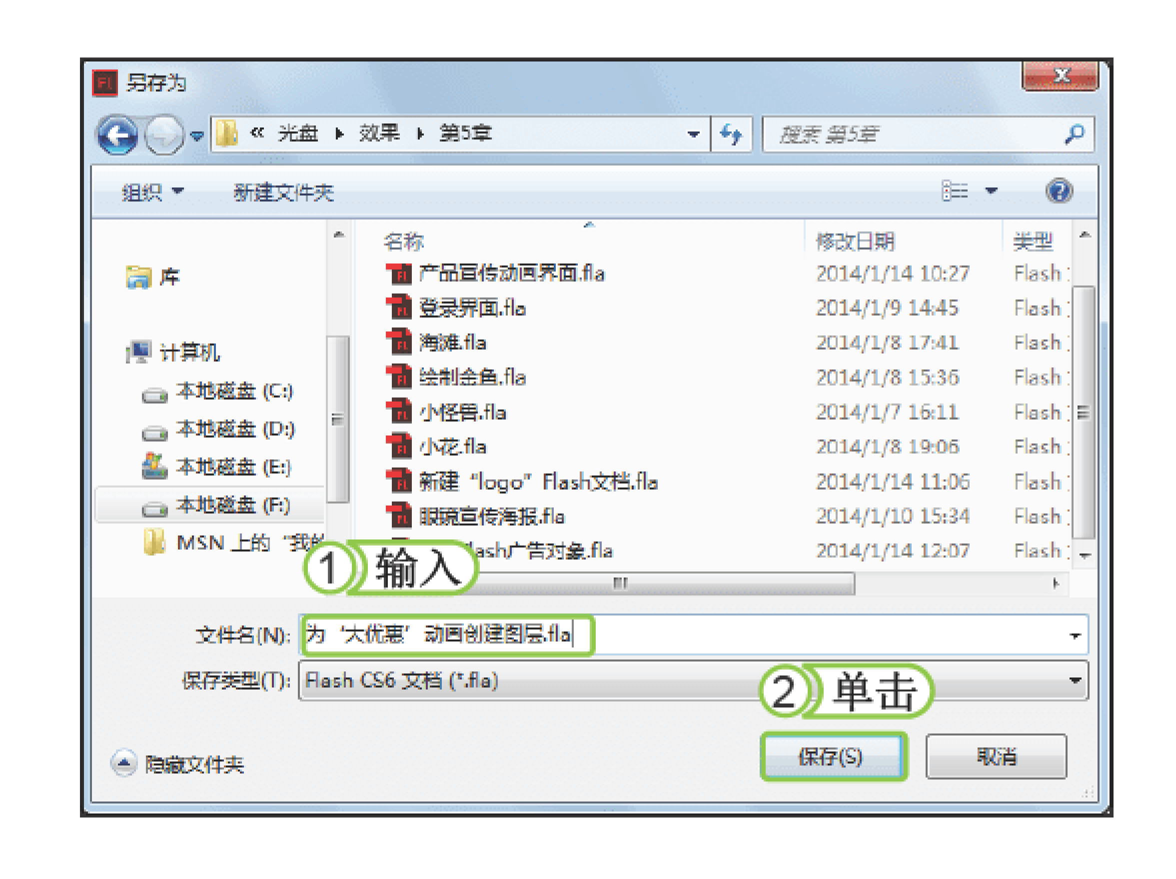
光盘文件

效果\第 6 章\为“大优惠”动画创建图层.fla

实例演示\第 6 章\为“大优惠”动画创建图层

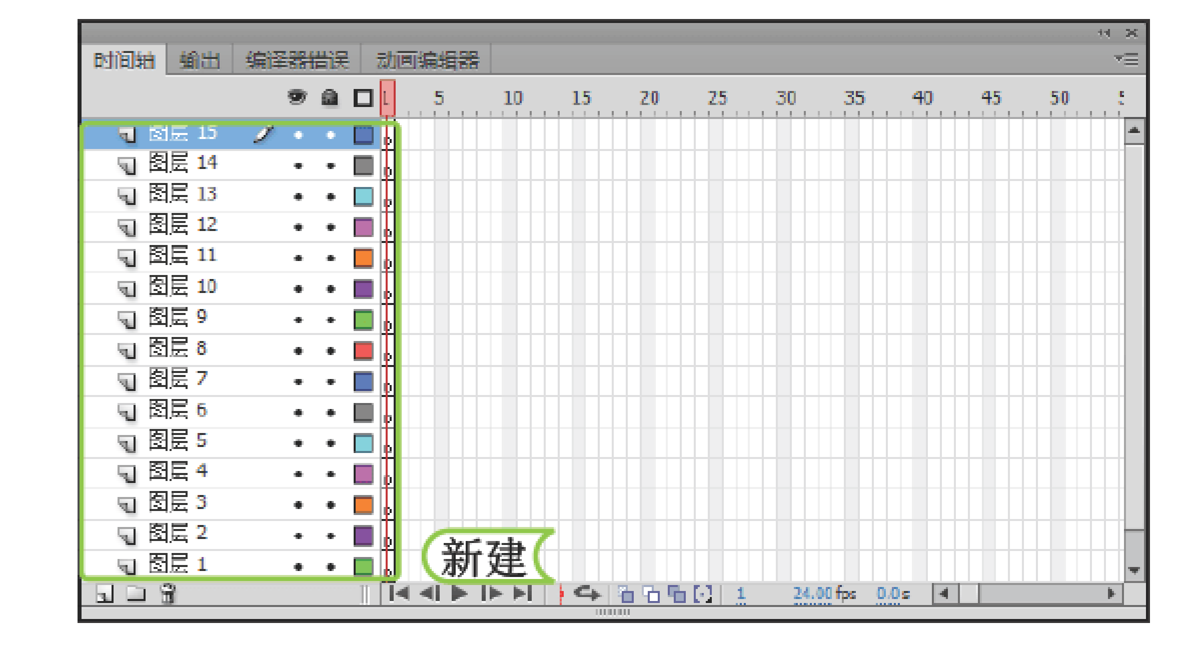
STEP 01：新建 Flash 文档

1. 新建 Flash 文档，在“属性”面板中设置文档大小为“400×280”。选择【文件】/【另存为】命令，打开“另存为”对话框，设置“名称”为“为‘大优惠’动画创建图层 .fla”。
2. 单击 保存(S) 按钮。



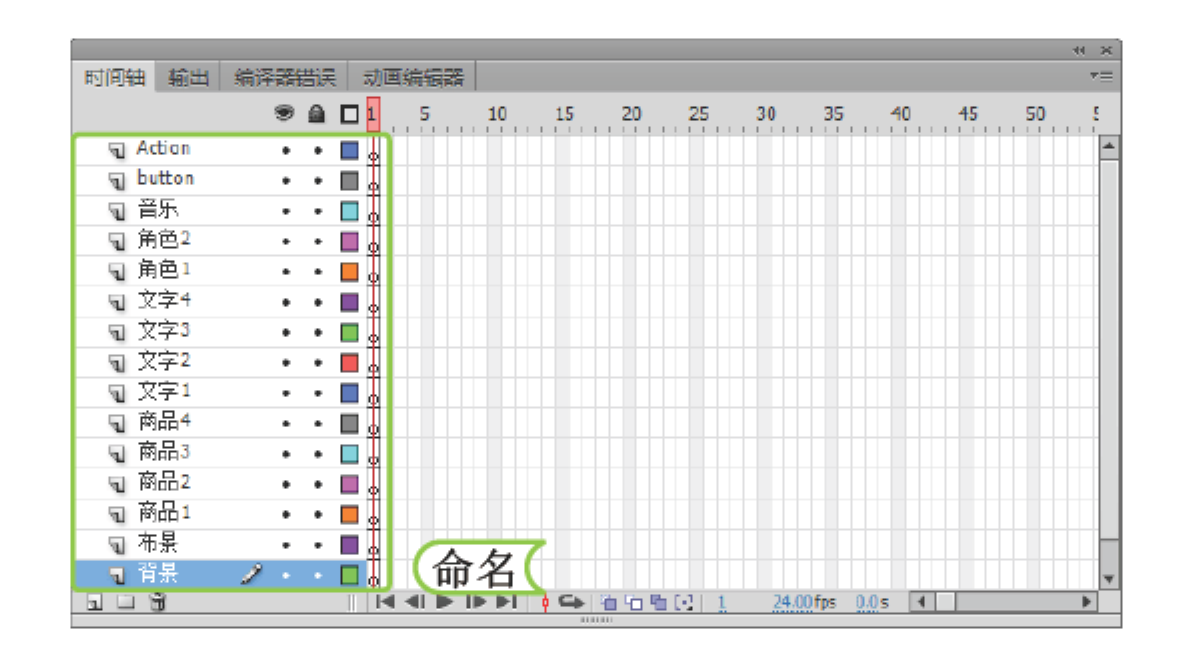
STEP 02：新建图层

在“时间轴”面板中，单击“新建图层”按钮新建图层 2。用相同的方法创建 14 个图层。



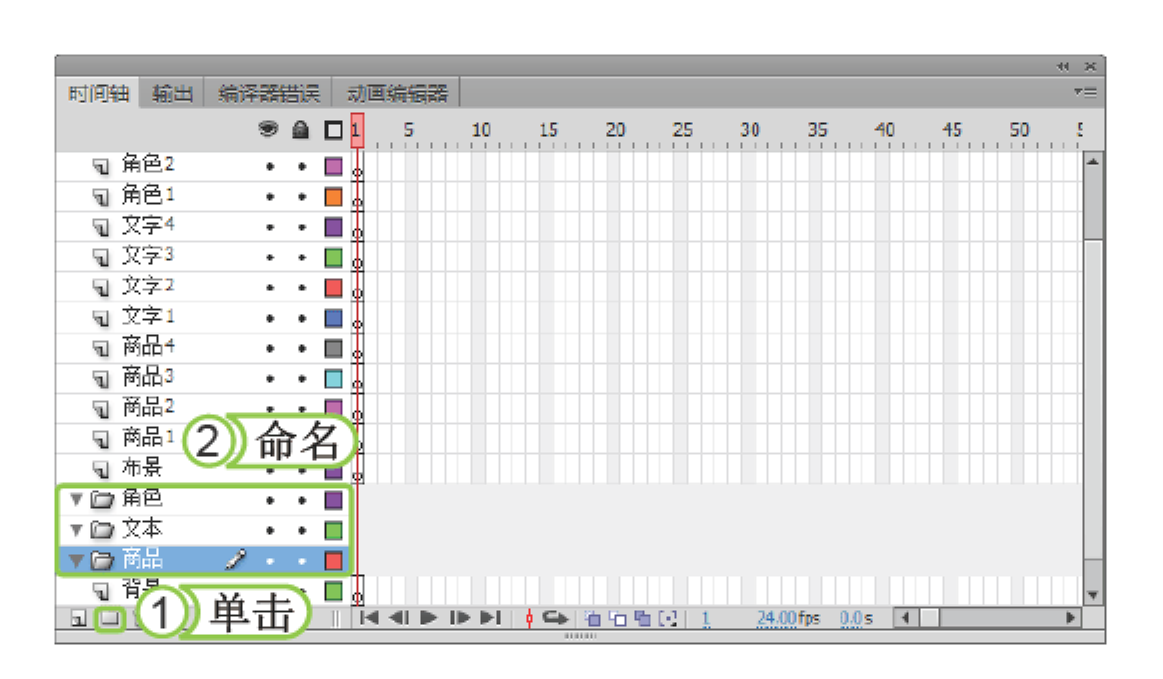
STEP 03：重命名图层

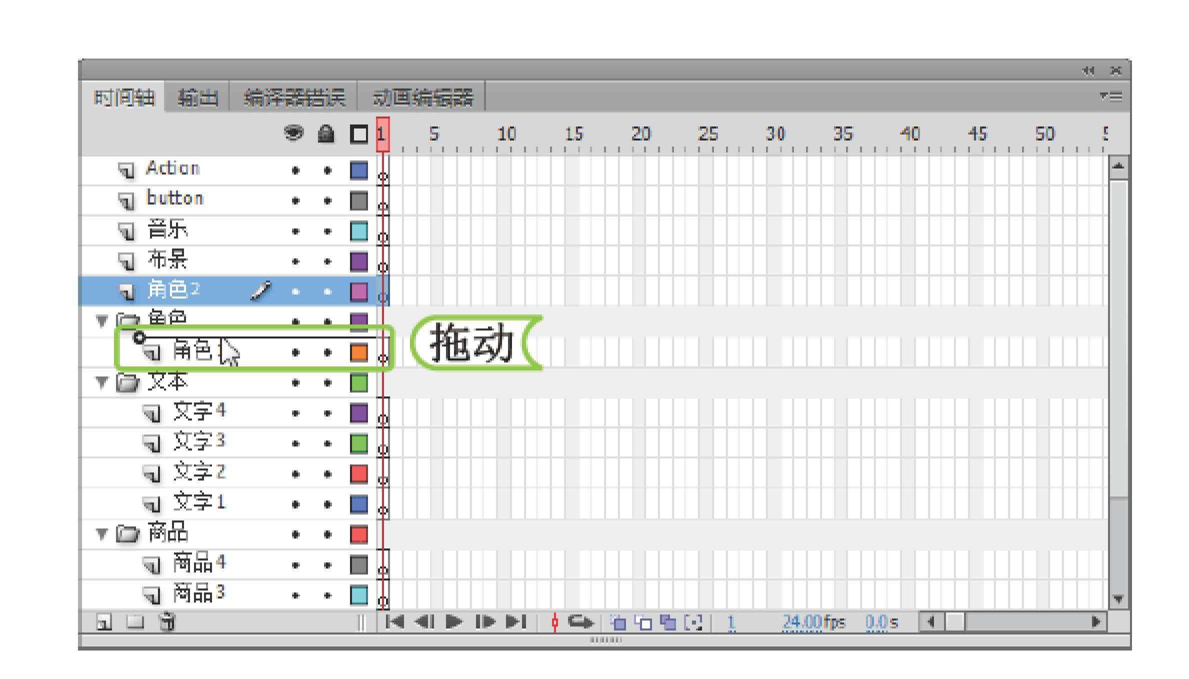
双击“图层 1”图层，并重命名为“背景”。用相同的方法分别重命名其他图层为“布景”、“商品 1”～“商品 4”、“文字 1”～“文字 4”、“角色 1”、“角色 2”、“音乐”、“button”和“Action”。



STEP 04：新建文件夹

1. 在“时间轴”面板中单击 3 次“新建文件夹”按钮，新建 3 个文件夹。
2. 双击文件夹 1，并重命名为“商品”，用相同的方法重命名文件夹 2、3 为“文本”和“角色”。





STEP 05：管理文件夹

将鼠标光标移动到图层上，按住鼠标左键不放，拖动到文件夹上，然后释放鼠标将图层移动到该文件夹下。使用相同的方法分别拖动其他图层到相应文件夹下。

STEP 06：移动文件夹

将鼠标光标移动到“文本”文件夹上，按住鼠标左键不放，拖动到“角色”文件夹上方的位置，分别移动其他文件夹和图层的位置。使用相同的方法将“商品”文件夹移动到“角色”文件夹上方。

经验一箩筐——操作图层文件夹

在图层文件夹的管理中，可以展开和收缩文件夹，单击文件夹名前方的 ▼ 按钮可以使该文件夹收缩，此时该文件夹显示为收缩状态 ▶；再次单击文件夹名前方的 ▶ 按钮可以使该文件夹展开，此时显示为展开状态 ▼。将文件夹中的图层拖动到文件夹外，可将图层移动到文件夹外。

6.2 素材、元件与库的使用

在制作复杂的动画时，难免会用到重复的图形对象。虽然复制帧可以重复使用对象，但在实际操作中最简单的方法是创建元件。元件在动画的制作过程中可以重复使用，并且通过元件的使用，可以让动画在修改、管理时更加便利。此外，元件被集中放置在“库”面板中方便进行管理。下面将分别对素材、元件和“库”进行讲解。

学习 1 小时

- 熟练掌握素材的使用方法。
- 快速认识元件和“库”面板。
- 熟练图形元件、按钮元件和影片剪辑元件的创建和特点。
- 灵活运用“库”面板管理元件。

6.2.1 素材的使用

网页中制作的动画，很多都是使用一些已经制作好的素材编辑而成的。在 Flash 中素材的使用也是用户需要特别注意的，通过好的素材，用户可以快速地制作出精美的动画效果。下面对素材的使用进行讲解。

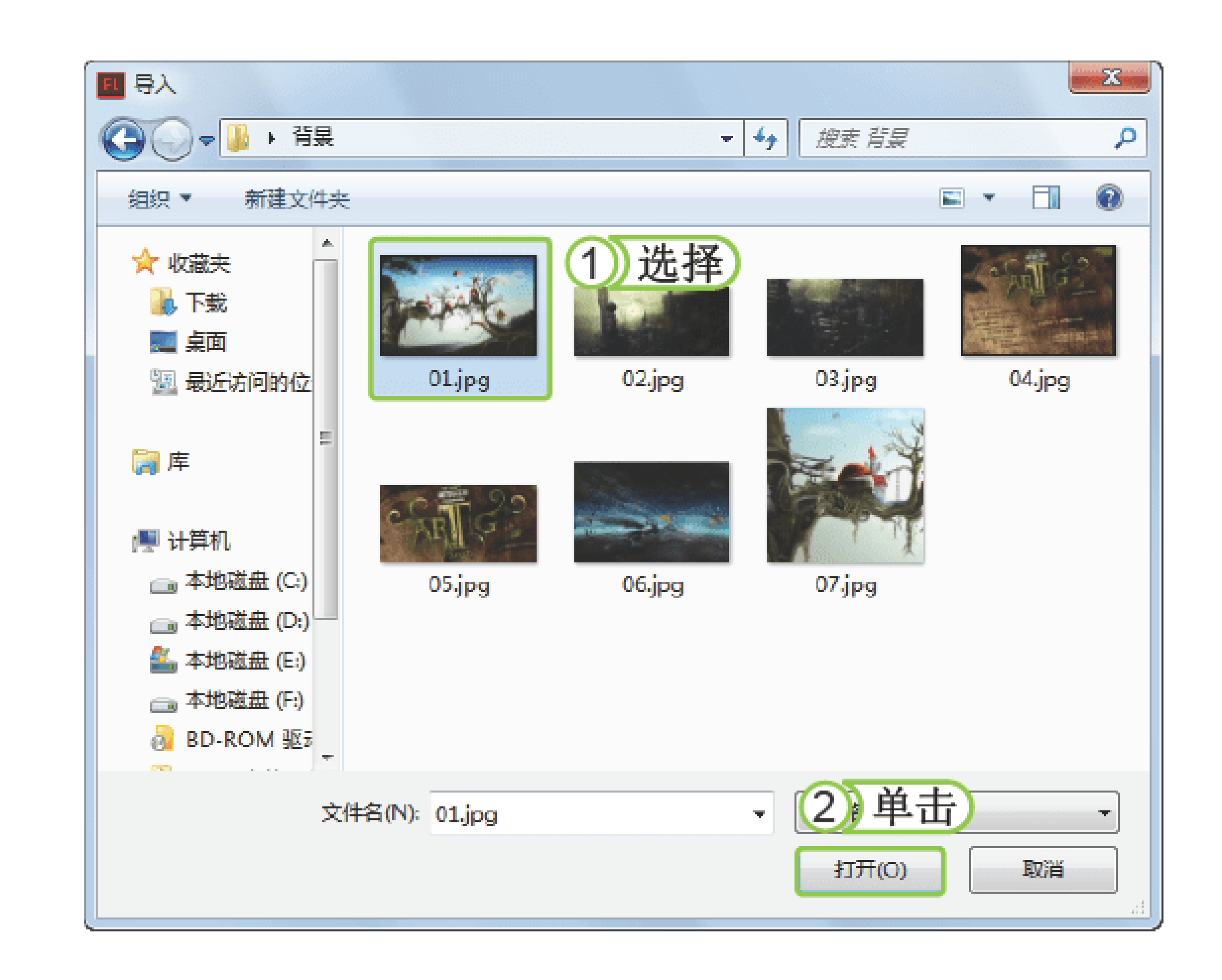
1. Flash 常用的图片格式

在 Flash 中用户可以导入矢量图形、位图和图像序列等，Flash 常用的图片格式有以下几种。

- JPG 格式图片：JPG 格式的图片在保存时经过压缩可使图像文件变小。
- GIF 格式图片：GIF 图片常称为 GIF 动画，它是由一帧帧图片拼叠在一起的。
- PNG 格式图片：PNG 是一种流式网络图形格式，是位图文件存储格式。特点是压缩比高，生成文件容量小。
- PSD 格式图片：PSD 格式可以存储 Photoshop 中所有的图层、通道、参考线、注解和颜色模式等信息。PSD 格式在保存时会将文件压缩，以减少占用磁盘空间。
- AI 格式图片：AI 格式图片也是一种分层文件，用户可以对图片内所存在的图层进行操作，AI 格式图片是基于矢量输出，可在任何尺寸大小下按最高分辨率输出。

2. 导入位图

一般常见的位图图片格式有 JPG、GIF、PNG 等，在 Flash 中导入这些图片的方法相同。其方法是：选择【文件】/【导入】/【导入到舞台】命令，打开“导入”对话框，在“导入”对话框中选择需导入的文件，单击 打开(O) 按钮即可，如右图所示。导入位图后舞台上将出现导入的图形，同时图形也被保存到“库”面板中。



经验一箩筐——导入分层文件

在 Flash 中导入分层文件，如 psd、ai 文件时，其导入方法与导入普通的位图有所不同。其方法是：选择【文件】/【导入】/【导入到舞台】命令，打开“导入”对话框，在“导入”对话框中选择需导入的文件，单击 打开(O) 按钮。在打开的对话框中设置导入的方式，单击 确定 按钮确认导入。如右图所示为导入 psd 文件时出现的导入对话框。



6.2.2 创建元件

将素材导入到 Flash 中，用户便可以根据这些素材编辑动画。由于同一元件被多次使用也不会增加动画文件的大小，所以通过元件制作动画是动画制作者都喜欢使用的方法。除此之外，元件还可以实现很多 Flash 特有的功能，如第 5 章讲解的为图像设置混合模式等。下面就将对元件及其创建方法进行详细讲解。

1. 认识元件

元件是指在 Flash 创作环境中创建的图形、按钮或影片剪辑。元件可以在整个文档或其他文档中重复使用，也可以包含从其他应用程序中导入的图像。创建的元件都会自动保存到当前文档的库中。在创作或运行时，可以将元件作为共享库资源在文档之间共享。若需运行时共享资源，可以把源文档中的资源链接到任意数量的目标文档中，而无须将这些资源导入目标文档。对于创作时共享的资源，可在本地网络上将其他元件更新或替换。

元件可以分为图形元件、按钮元件和影片剪辑元件 3 种类型。不同的元件所能使用的范围以及作用都有所不同，下面分别进行介绍。

- **图形元件：**用于静态图像，常用于在创建连接到主时间轴重复使用的动画片段。图形元件与主时间轴同步运行。由于没有时间轴，图形元件在 FLA 文件中的尺寸小于按钮或影片剪辑。

- **按钮元件：**可以创建用于响应鼠标单击、滑过或其他动作的交互式按钮。在 ActionScript 3.0 中可以定义与各种按钮状态关联的图形，然后将动作指定给按钮。

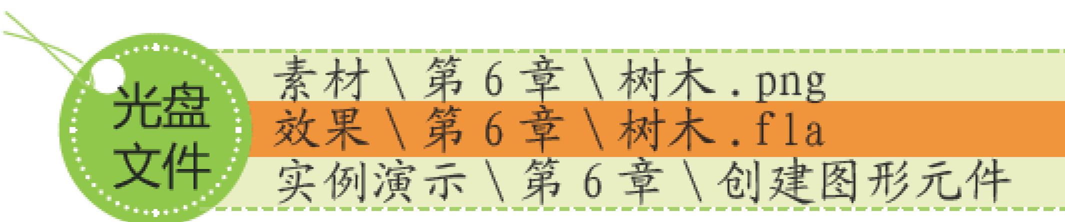
- **影片剪辑元件：**影片剪辑拥有各自独立于主时间轴的多帧时间轴。可以将多帧时间轴看作是嵌套在主时间轴内，其中可以包含交互式控件、声音甚至其他影片剪辑。

> **提个醒** 编辑的影片剪辑一般都为多帧的动画，将影片剪辑放在动画的主时间轴上时，该影片剪辑在主时间轴上将只占一帧。

2. 创建图形元件

当需要创建静态图像或链接到主时间轴的可重复用的动画片段时，创建图形元件是最佳的选择。

本例将新建一个 Flash 文档，并在其中使用新建元件的方法创建一个图形元件，其具体操作如下：



光盘文件

素材 \ 第 6 章 \ 树木 .png

效果 \ 第 6 章 \ 树木 .fla

实例演示 \ 第 6 章 \ 创建图形元件



STEP 01： 新建文档

1. 选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框，在其中设置“宽、高、背景颜色”为“550像素、400 像素、绿色（#009999）”。
2. 单击 确定 按钮。

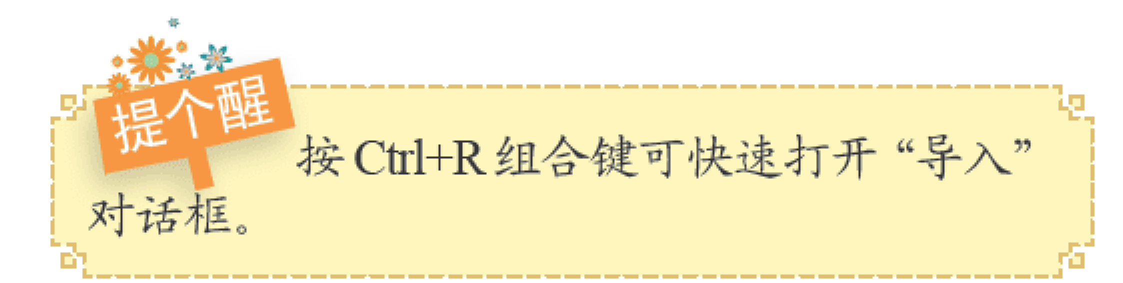
STEP 02： 创建新元件

1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“树木、图形”。
2. 单击 确定 按钮，进入元件编辑窗口。

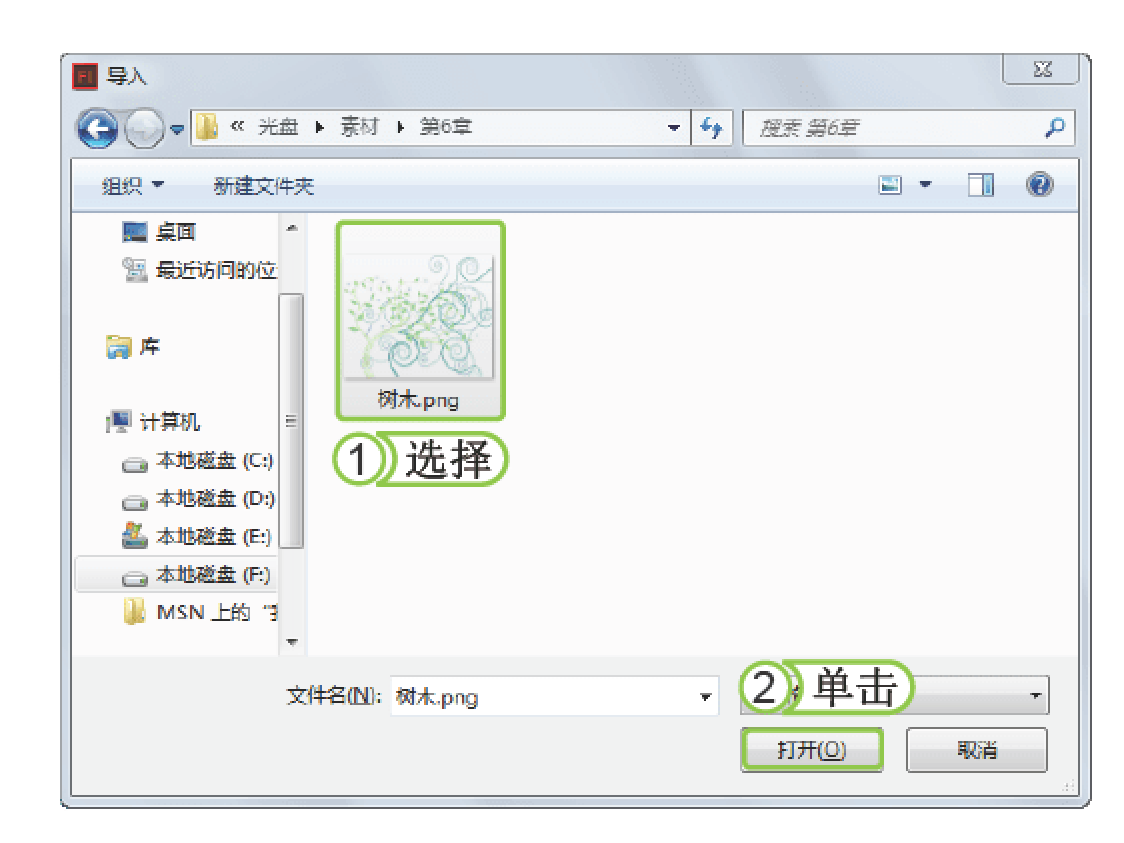


STEP 03： 导入图形

1. 选择【文件】/【导入】/【导入到舞台】命令，打开“导入”对话框，在其中选择“树木 .png”图像。
2. 单击 打开(O) 按钮，将图像导入到元件编辑窗口的舞台中。



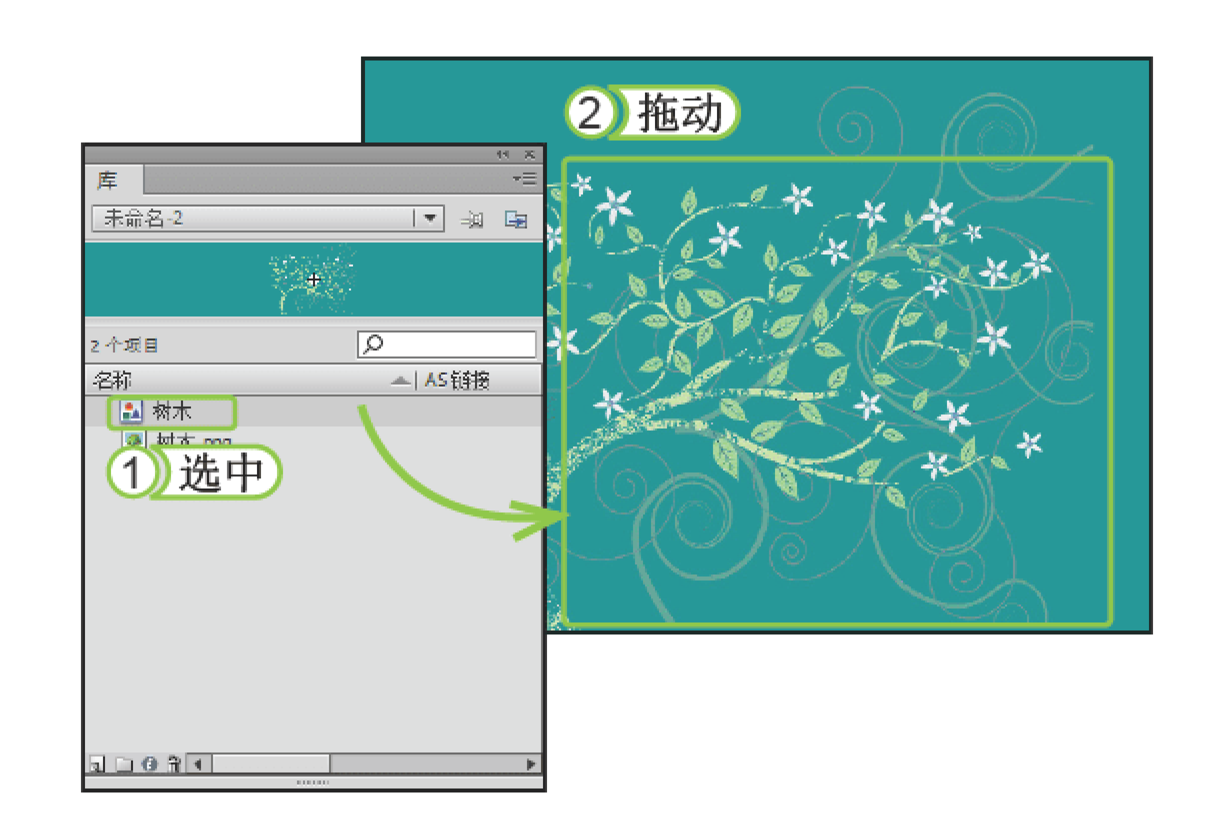
提个醒 按 Ctrl+R 组合键可快速打开“导入”对话框。





STEP 04： 应用元件

1. 单击“编辑栏”中的“场景 1”名称返回主场景。按 Ctrl+L 组合键打开“库”面板。选中创建的“树木”元件。
2. 将选中的元件拖动到舞台中，并使用“任意变形工具”调整元件大小。



> **提个醒**
> 创建好的图形元件在“库”面板中以图标显示。

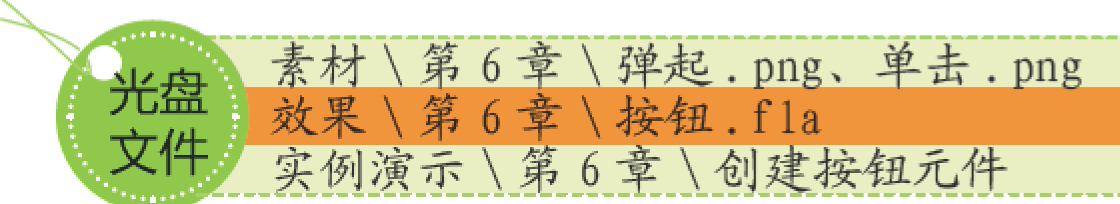
经验一箩筐——图形元件和影片剪辑元件的区别

虽然图形元件和影片剪辑元件都可以制作动画，但区别在于影片剪辑可以自动播放，而且如果不加动作控制将无限循环播放，但图形却不行，它要求放置图形元件的位置有足够多的帧。

3. 创建按钮元件

在制作需要完成提交或者链接页面的动画时，常常需要创建按钮元件。在按钮元件的编辑窗口，在“时间轴”上只有 4 个帧，它们分别表示了真实按钮的 4 个动作。在实际工作中，用户并不需要对时间轴上的 4 个帧都进行编辑，而只需对需要的帧进行编辑。

本例将新建一个按钮元件，并主要对“弹起”帧、“单击”帧进行编辑，制作一个在使用鼠标单击时会发生变化的按钮，其具体操作如下：



素材 \ 第 6 章 \ 弹起 .png、单击 .png
效果 \ 第 6 章 \ 按钮 .fla
实例演示 \ 第 6 章 \ 创建按钮元件



STEP 01： 新建文档

1. 选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框，在其中设置“宽、高、背景颜色”为“550 像素、400 像素、绿色（#00FFCC）”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 02： 创建元件

1. 选择【插入】/【新建元件】命令。打开“新建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”均为“按钮”。
2. 单击 确定 按钮，进入元件编辑窗口。

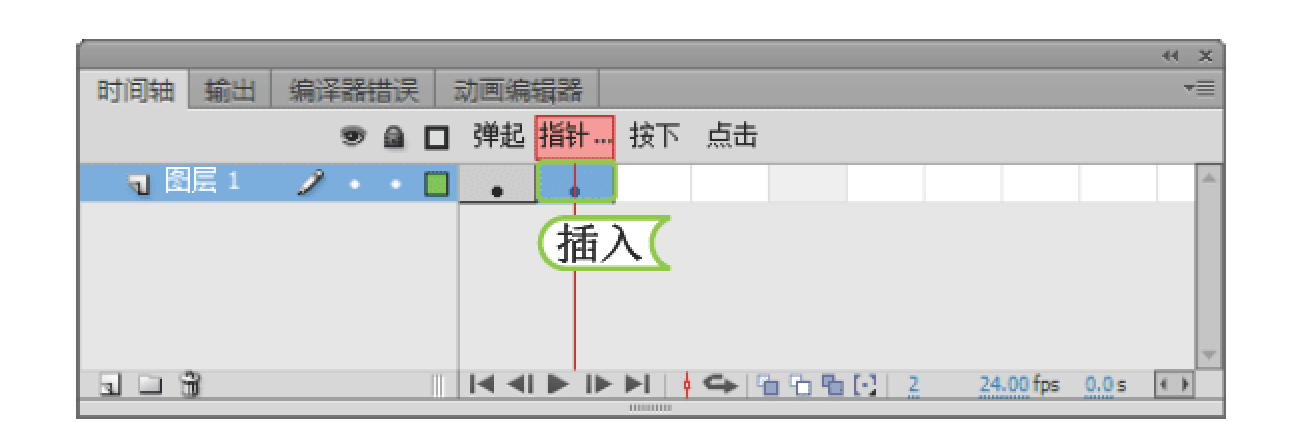
STEP 03：导入图片

1. 选择【文件】/【导入】/【导入到舞台】命令，打开“弹起.png”图像。
2. 单击打开(O)按钮，将图像导入到元件编辑窗口的舞台中。

提个醒 新建按钮元件后，元件编辑窗口中将默认选中“弹起”帧。此时，用户对元件进行的任何操作都是针对弹起帧的。

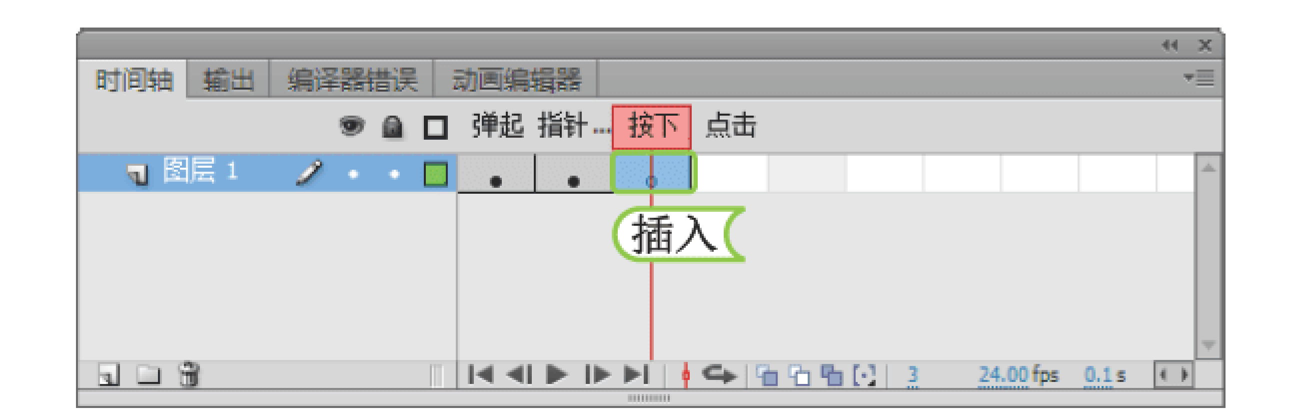
STEP 04：编辑其他帧

按 F6 键，在“时间轴”面板的“指针划过”帧上创建关键帧。



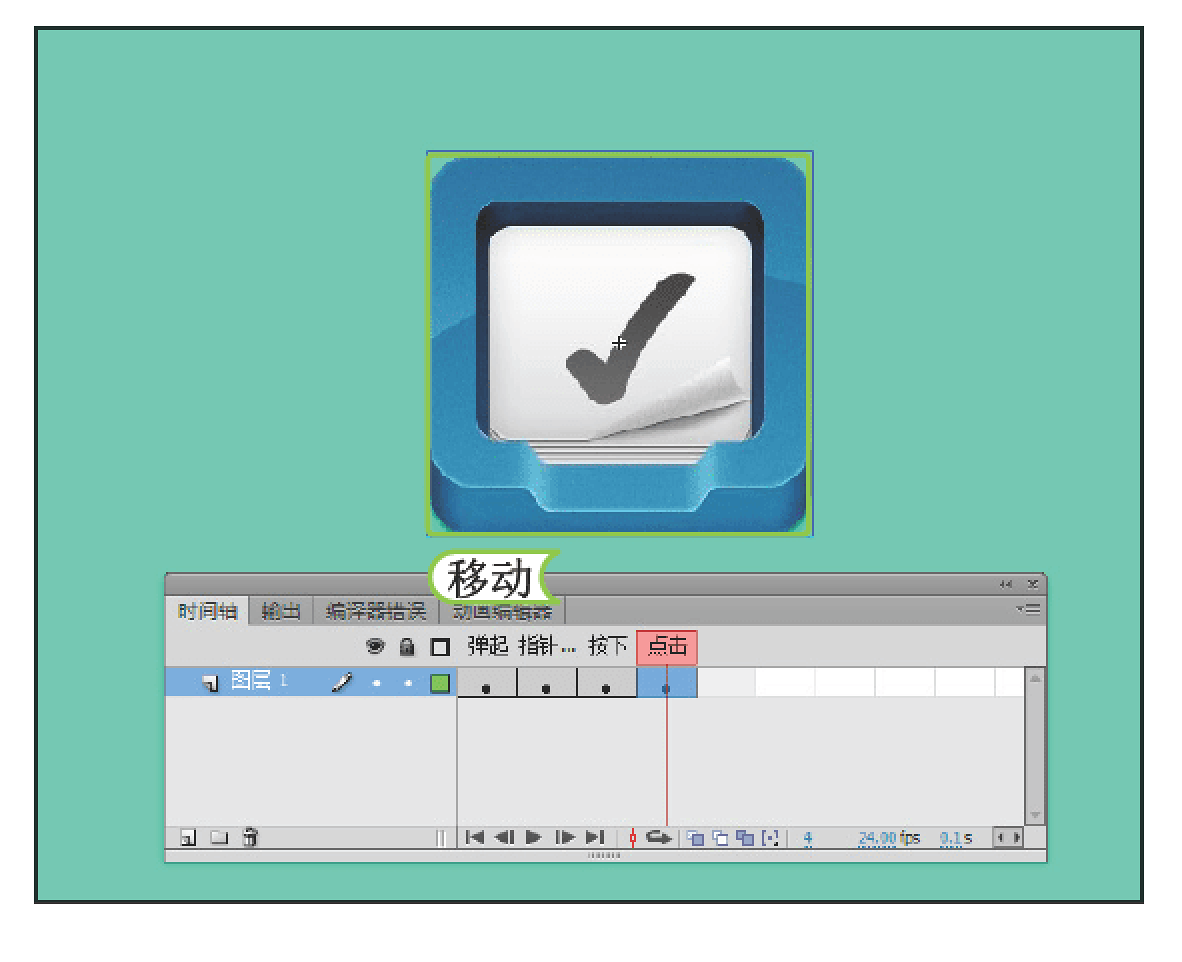
STEP 05：插入空白关键帧

在“时间轴”面板中，选中“按下”帧。按 F7 键，在“点击”帧上创建空白关键帧。



STEP 06：继续导入图像

使用前面的方法，将“单击.png”图像导入到舞台中。使用“选择工具”，将导入的“单击”图像与之前导入的“弹起”图像位置重合起来，使该元件在最后运行时，不会出现单击鼠标图像突然移动的情况。按 F6 键，为“点击”帧插入关键帧。

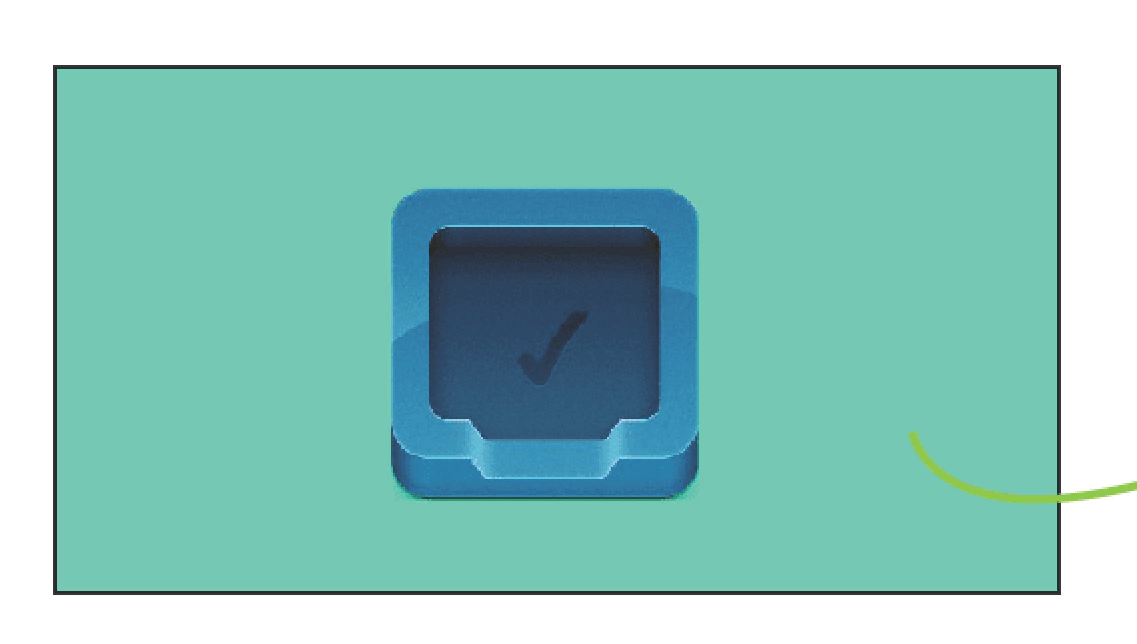


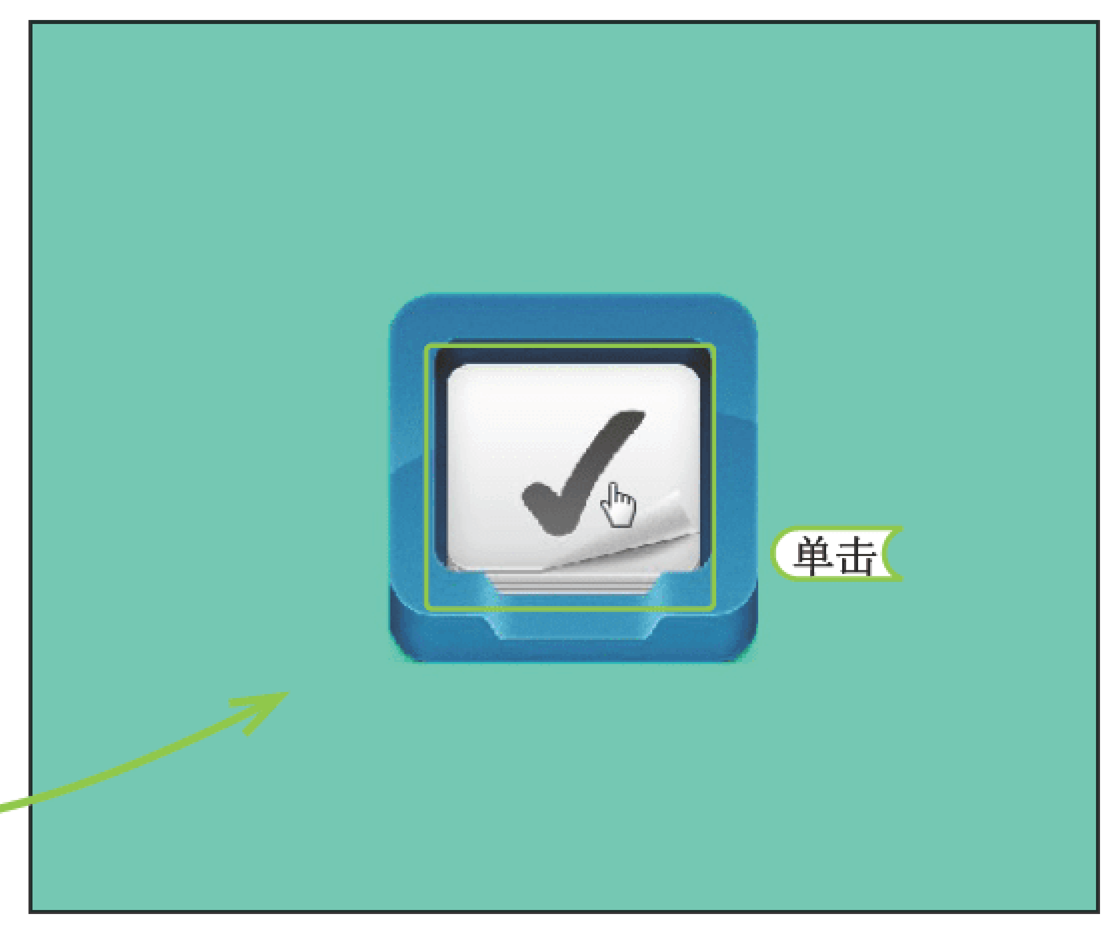
STEP 07：插入空白关键帧

1. 单击“编辑栏”中的“场景 1”名称返回主场景。按 Ctrl+L 组合键，打开“库”面板。选中创建的“按钮”元件。
2. 将选中的元件拖动到舞台中，并使用“任意变形工具”调整元件大小。

STEP 08：测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。打开动画播放窗口，使用鼠标单击播放窗口中的按钮。可看到按钮在单击时发生了变化。





4. 创建影片剪辑元件

在制作网页动画时，往往需要制作一些反复播放的效果，如文字或图像的跳动等。若是用户一帧一帧的对这些效果进行编辑，很可能会在一个小细节上花费大量的时间。其实，在制作需要反复播放的效果时，用户可将这部分的效果编辑在一个影片剪辑元件中。

本例将制作一个图像脉冲效果的影片剪辑，在制作时将一帧一帧地对动作进行编辑，让图像变得越来越大，其具体操作如下：

光盘文件
素材\第 6 章\影片剪辑
效果\第 6 章\影片剪辑.fla
实例演示\第 6 章\创建影片剪辑元件

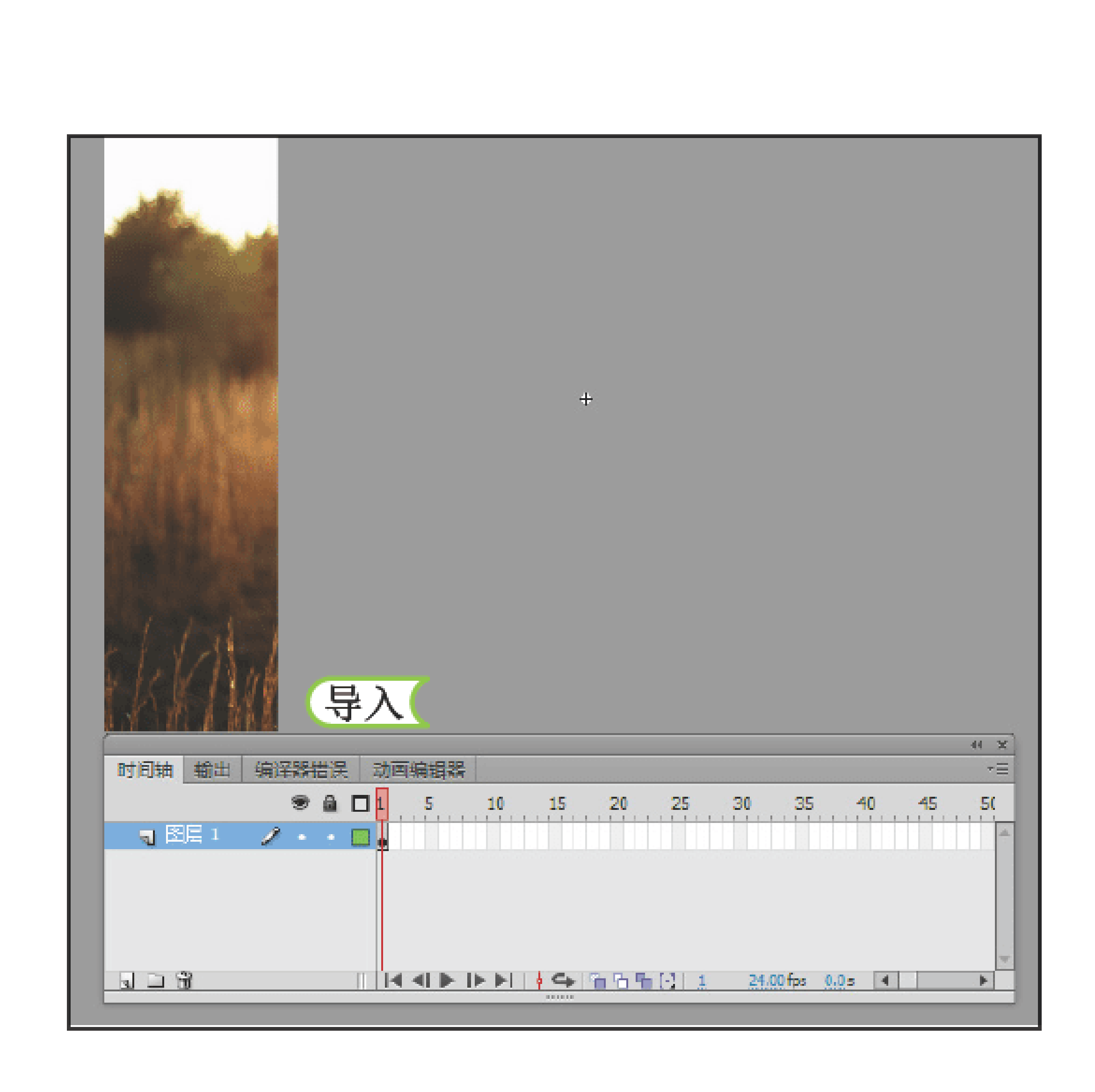


STEP 01：新建文档

1. 新建一个大小为 1024×680 像素的灰色（#999999）空白动画文档。选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框。设置“名称、类型”均为“影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 02：导入图像

打开“导入”对话框，将“图片 1.jpg”图像导入到元件编辑窗口的舞台左边。

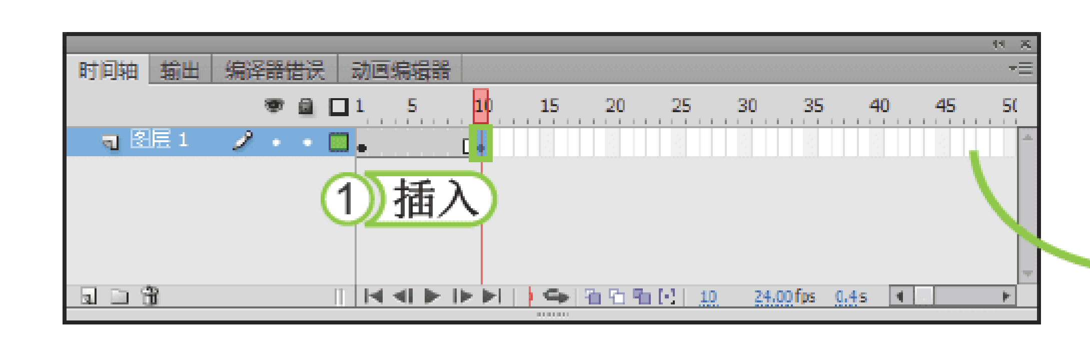


提个醒

在导入“影片剪辑 1”图像时，将会弹出一个提示对话框，询问是否要导入序列中的其他图像。为了和本例制作的顺序相同，这里应该单击 否 按钮。

STEP 03：插入关键帧

1. 在“时间轴”面板中选择第 10 帧，按 F6 键，插入关键帧。
2. 在场景第 1 张图右边导入“图片 2.jpg”图像。





STEP 04：继续插入关键帧

1. 选择第 20 帧，按 F6 键，插入关键帧。在场景第 2 张图右边导入“图片 3.jpg”图像。
2. 使用相同的方法，将“影片剪辑”文件夹中的剩余图像都导入到场景中。



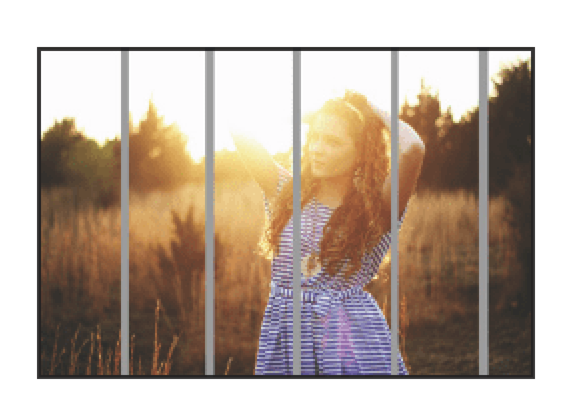
提个醒

将“图片 6.jpg”图片添加到场景后，还需要在第 60 帧插入关键帧，否则播放时，将不会显示最后一张图片。

STEP 05：应用元件

返回主场景。从“库”面板中将“影片剪辑”元件移动到舞台左边。按 Ctrl+Enter 组合键测试动画。





经验一箩筐——编辑元件色彩效果

每个元件实例都有其特有的色彩效果。色彩效果是指实例的显示亮度、色调、高级和 Alpha 值。选择实例后，在“属性”面板的“色彩效果”栏的下拉列表框中选择不同的选项，然后在其下方可分别设置亮度色调、高级和 Alpha 值。

6.2.3 使用“库”面板

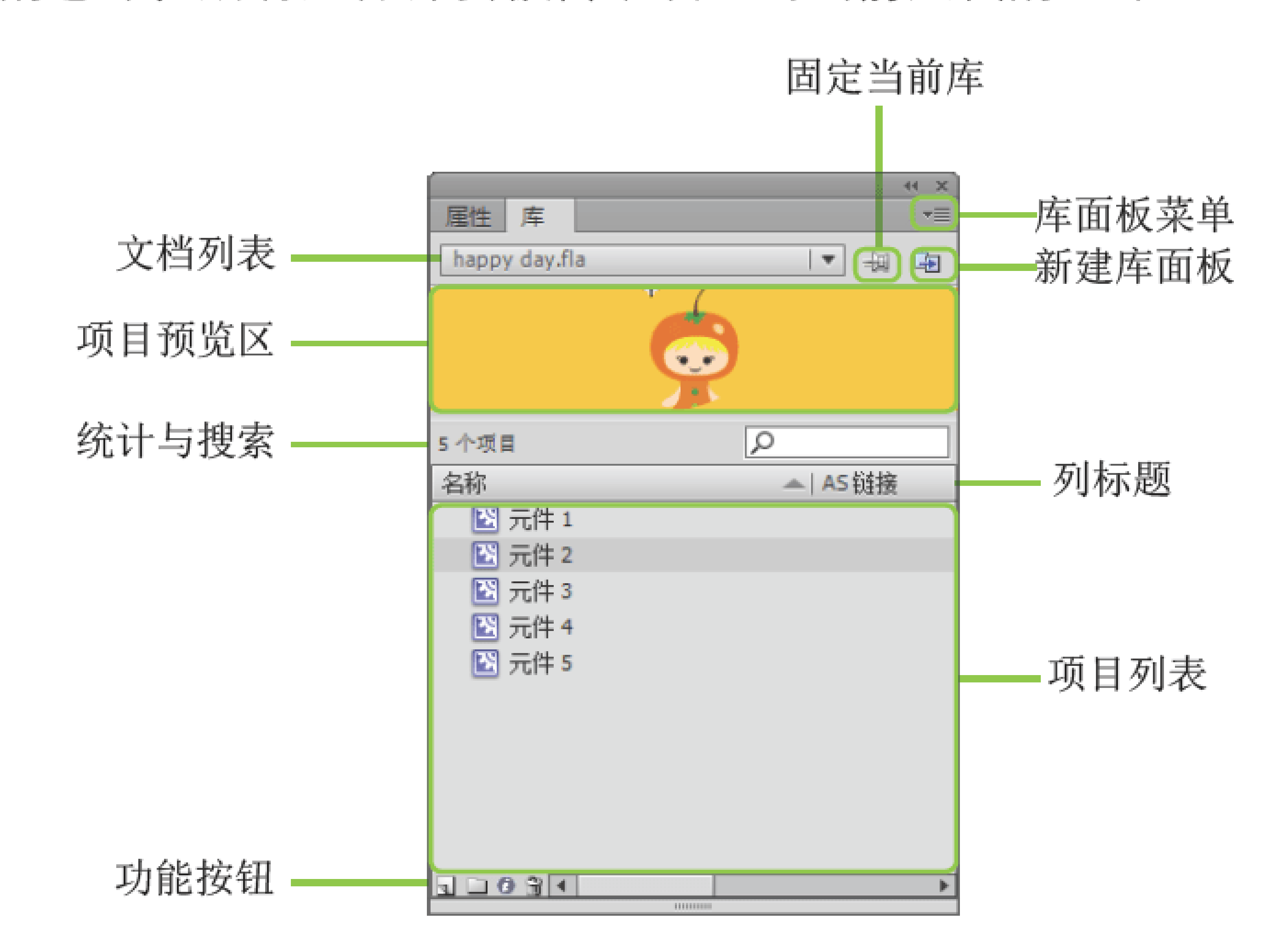
Flash 动画中都会包含很多素材、元件等。为了方便使用动画中的素材、元件，就需要使用到“库”面板。通过“库”面板，用户可以快速地浏览、编辑元件、插图、视频和声音等元素。

1. 认识“库”面板

“库”面板可以看作是一个影片的仓库，所有元件都会被自动载入到当前文档的“库”面板中，方便以后制作动画时灵活调用。“库”面板还可以自动收集位图、声音以及各种组件，可以通过文件夹来管理这些对象。

新建 Flash 文档的“库”面板是空的，在菜单栏中选择【窗口】/【库】命令或按 Ctrl+L 组合键，可以打开如右图所示的“库”面板。

“库”面板中各部分作用如下。

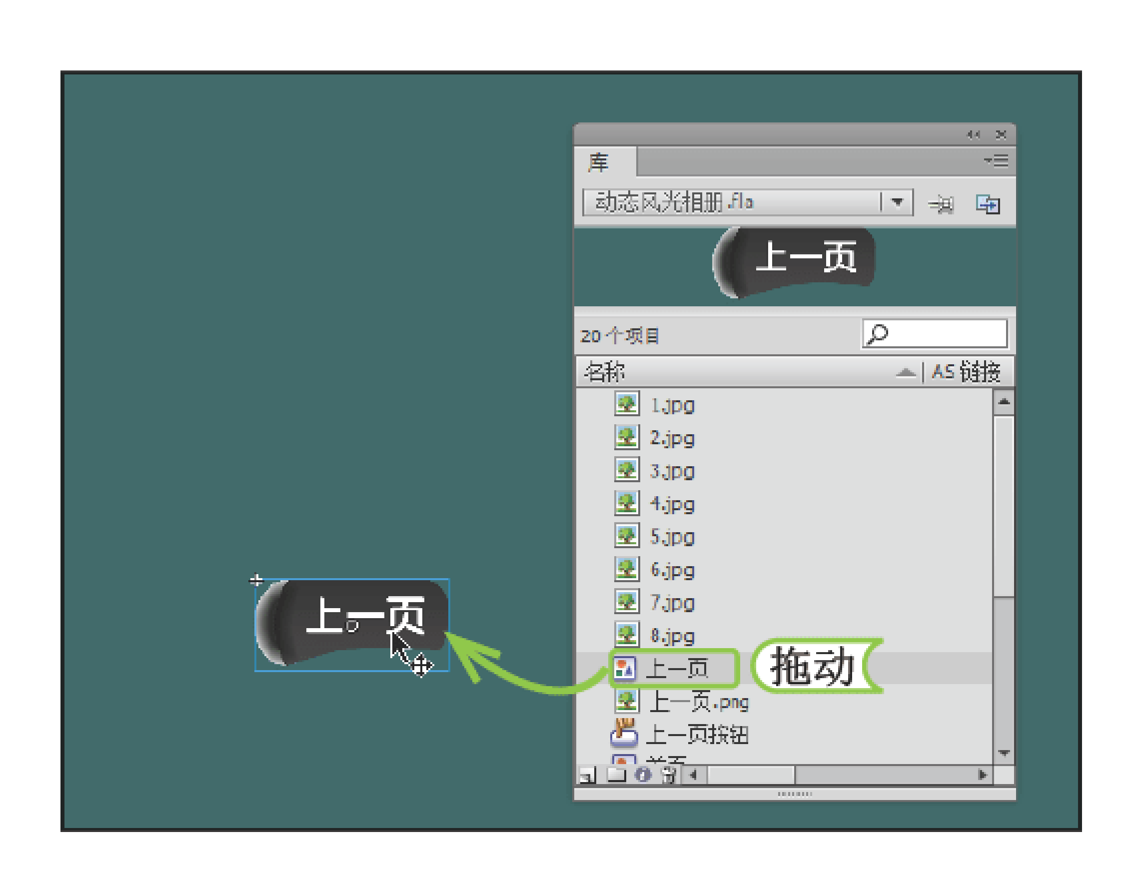


- 文档列表：用于显示当前库所属的文档。单击该下拉列表框，可在弹出的选项中选择已在 Flash 中打开的文档。
- 项目预览区：当在面板中选中项目后，在预览区中即会显示该项目的预览图。若选中的项目是影片剪辑和声音时，在预览区右上角将会出现▶按钮，单击该按钮可进行播放。
- 统计与搜索：该区域左边用于显示库中包含了多少个项目。若库中的项目太多时，可在右边的搜索栏中输入关键词，帮助查找项目。
- 功能按钮：用于存放了和库面板相关的常见操作。从左到右依次为“新建元件”按钮，用于创建新元件；“新建文件夹”按钮，单击该按钮可新建一个文件夹，将相同属性的项目放在同一个文件夹中更容易管理；“属性”按钮，选中一个元件后，单击该按钮，在打开的对话框中可完成修改属性的相关操作；“删除”按钮，单击该按钮可删除选中的项目。
- 固定当前库：单击“固定当前库”按钮后，即使切换了文档。库面板中的项目也不会因为文档改变而改变。
- 库面板菜单：单击“库面板菜单”按钮，在弹出的下拉列表中基本包含了所有和库相关的操作，如新建、删除和编辑属性等操作。
- 新建库面板：当库中项目太多时，为了调用元件方便可以单击“新建库面板”按钮。单击后可同时打开多个面板，显示库中内容。
- 列标题：在其中显示了“名称”、“AS 链接”、“使用次数”、“修改日期”、“类型”等和项目相关的信息。默认情况下只显示“名称”和“AS 链接”，若想查看其他信息，只需滚动“库”面板下方的水平滑块进行查看。
- 项目列表：用于显示该文档中包含的所有元素，包含插图、元件和音频等。

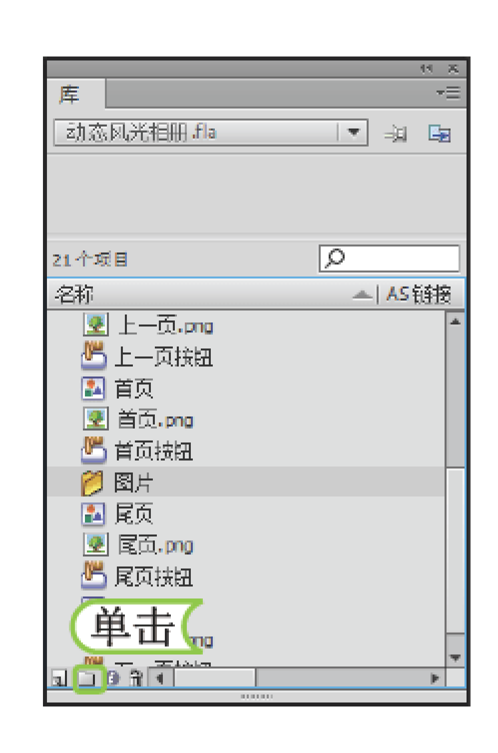
2. 管理和使用库

“库”面板用于收集元件、位图、声音以及各种组件，因此也可以在库中管理和使用这些对象。“库”面板包括预览窗口、项目窗口和选项按钮。其中，预览窗口用于显示所选对象的内容；项目窗口用于收集对象；选项按钮包括新建元件、新建文件夹、属性和删除按钮，这些按钮主要用于对库项目对象进行管理等操作。下面分别讲解管理和使用库的方法。

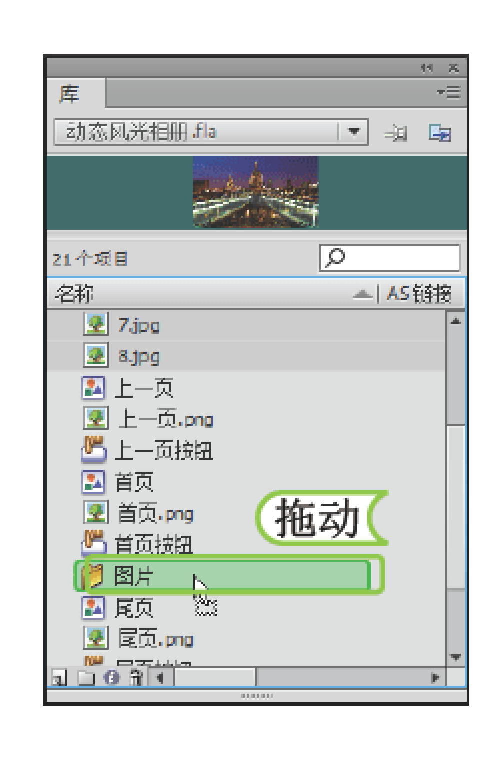
- **使用“库”面板中的对象：**使用“库”面板中的项目，可以将鼠标光标移动到预览窗口的对象或项目窗口的对象上，按住鼠标拖动到场景中释放鼠标。



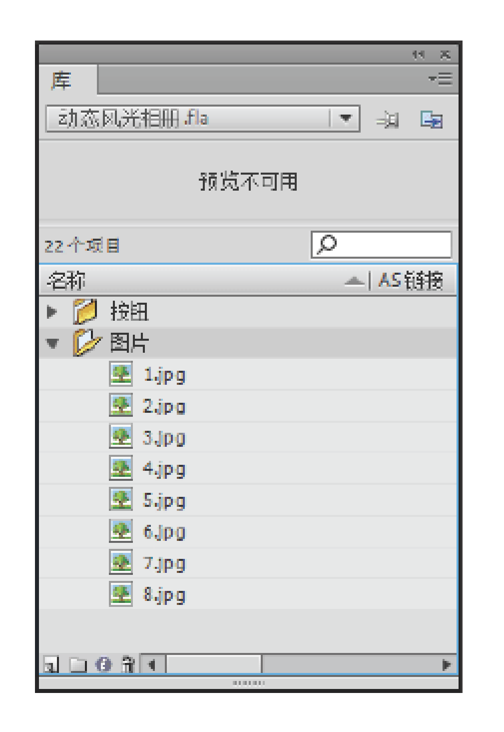
- **新建文件夹：**在“库”面板中也可以使用文件夹来管理项目对象，在面板下方单击“新建文件夹”按钮。将需要存放在新建文件夹中的组件移至文件夹中即可，若双击文件夹对象可以重命名文件夹。



- **移动项目：**可将项目对象分类放在文件夹中进行管理，以方便使用而不凌乱。其方法是：将鼠标光标移动到对象上，按住鼠标左键拖动其到文件夹图标上释放左键，即可将对象移动到该文件夹中。



- **管理文件夹：**和“时间轴”面板的文件夹一样，“库”面板中的文件夹也可以展开和收缩，单击▼按钮可收缩文件夹，此时文件夹显示为▶📁，单击▶按钮可展开文件夹，此时文件夹显示为▼📂。



经验一箩筐——通过“库”面板创建元件

在“库”面板右上方单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“创建元件”选项；或在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，打开“创建新元件”对话框即可创建元件。

更改项目属性：3种元件都可以更改类型，其方法是：在“项目”窗口中选择元件，在面板下方单击“属性”按钮，打开“元件属性”对话框，在“类型”下拉列表框中更改元件的类型即可。



复制项目：若制作的动画中，使用多个相似的素材项目，用户可在“库”面板中对元件对象进行复制，再对副本进行修改。其方法是：选择对象，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“直接复制”命令，打开“直接复制元件”对话框，单击确定按钮复制元件。



将舞台中的对象转换为元件：将舞台中需要转换元件的对象，拖动到“库”面板上。在打开的“转换为元件”对话框中进行设置。

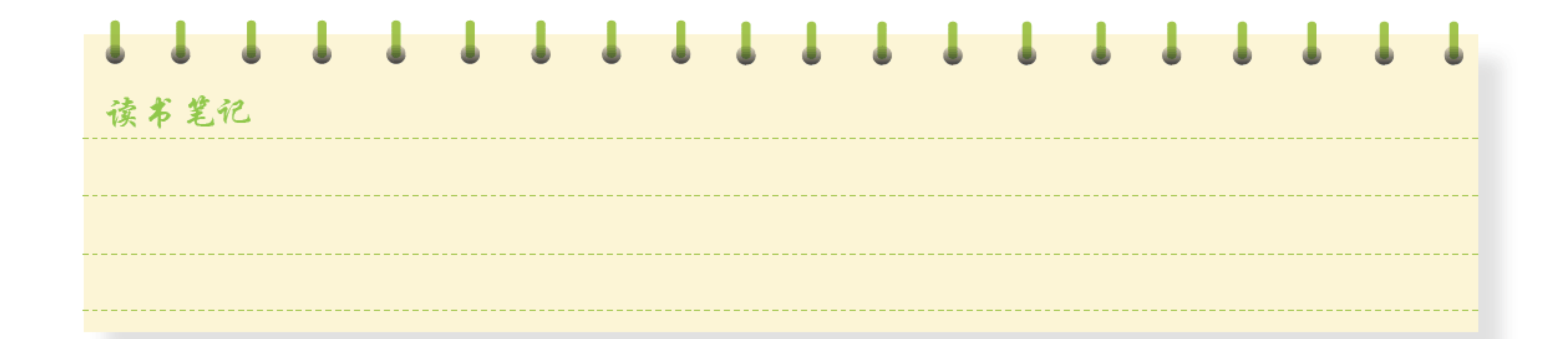


经验一箩筐——元件的特性

当元件中的对象需要重复使用，但有局部改动时，如果直接在元件编辑模式中修改，其他使用该元件的地方也会发生相同的改变，因此可以通过直接复制元件，新建该元件的副本，副本元件也可重命名，修改副本中的实例对象或动画过程，不会改变原元件中的对象或动画过程。

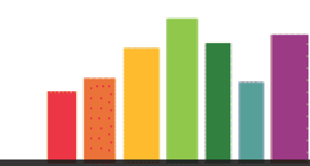
经验一箩筐——“公用库”的使用

为了更快地完成动画的制作，用户可以使用Flash中自带的“公用库”向动画文档中添加如按钮、图形、影片剪辑元件和声音等元素。其使用方法是：选择【窗口】/【公用库】命令，在打开的库中选择需要的元件将其拖动到舞台中即可使用。此外，用户还可以将自己经常使用的库资源创建为一个自定义公用库，方便制作动画时调用。



上机 1 小时 制作生日贺卡

- 巩固元件的分类和基本创建方法。
- 进一步掌握图形绘制技巧和动画制作中元件的合理选择方法。



本例将为新建“生日贺卡”动画导入素材、绘制图形，并将素材和图形分别制作为不同的元件，最后输入文字，制作一个效果完整的生日贺卡，其最终效果如下图所示。

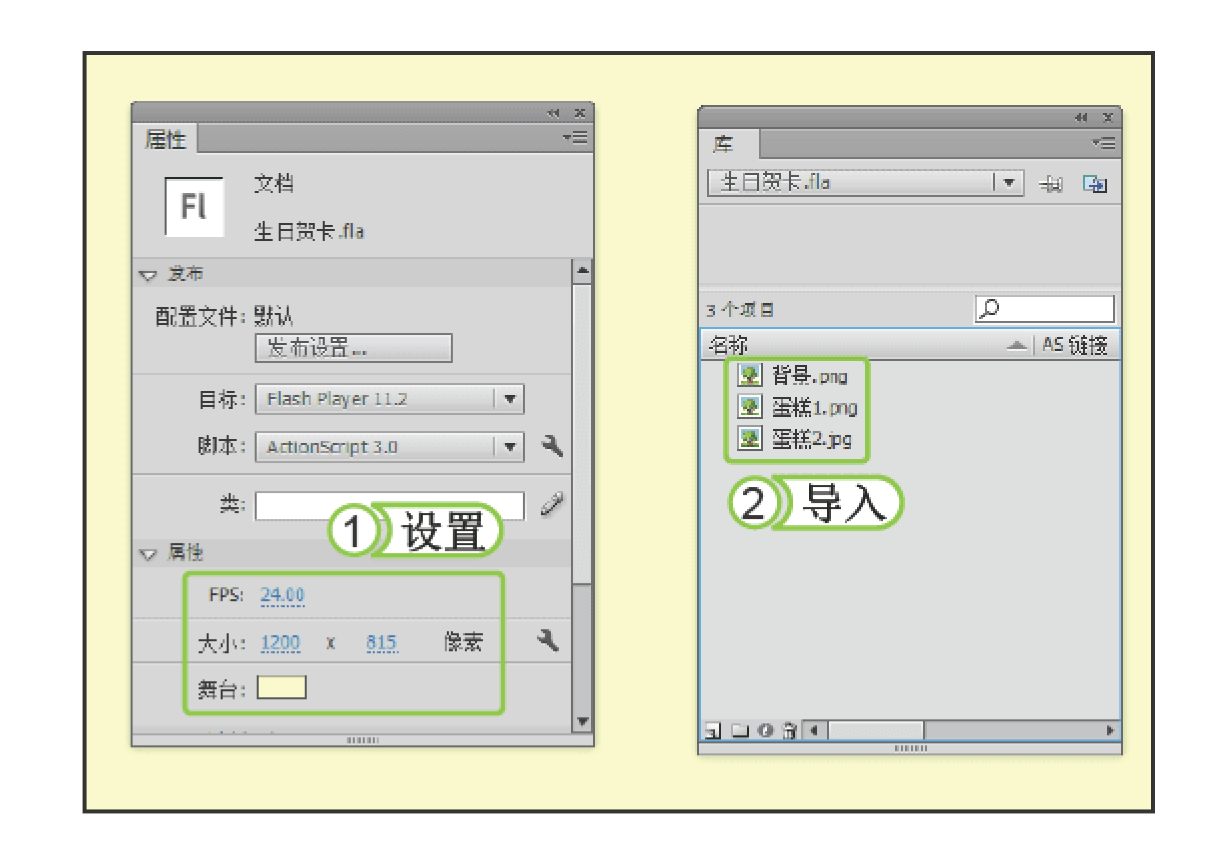




光盘文件
素材 \ 第 6 章 \ 生日贺卡
效果 \ 第 6 章 \ 生日贺卡 .fla
实例演示 \ 第 6 章 \ 制作生日贺卡

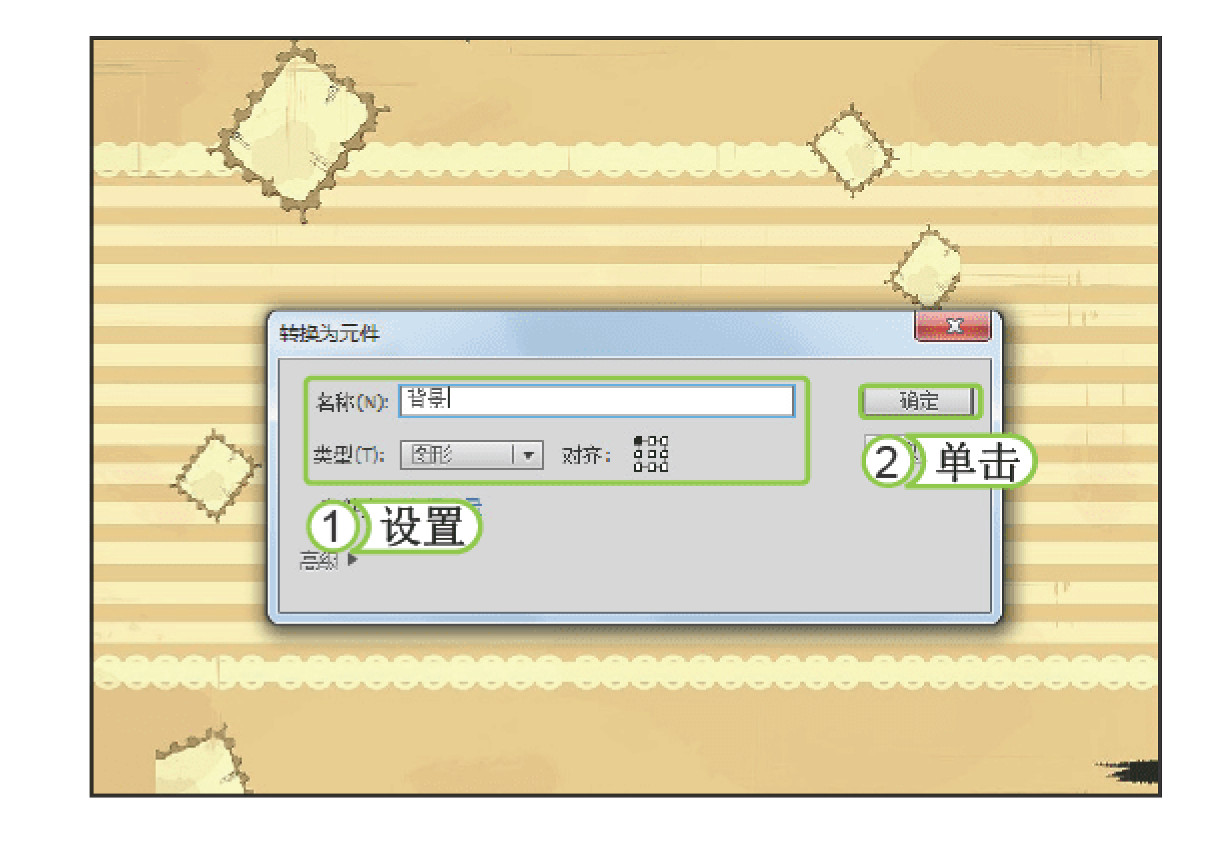
STEP 01：导入素材

1. 新建 Flash 文档，在场景的空白处单击。再在“属性”面板中，设置“宽、高、颜色”为“1200 像素、815 像素、鹅黄色（#FFFFCC）”。
2. 选择【文件】/【导入】/【导入到库中】命令，在打开的对话框中，将“生日贺卡”文件夹中所有的图片导入到“库”中。

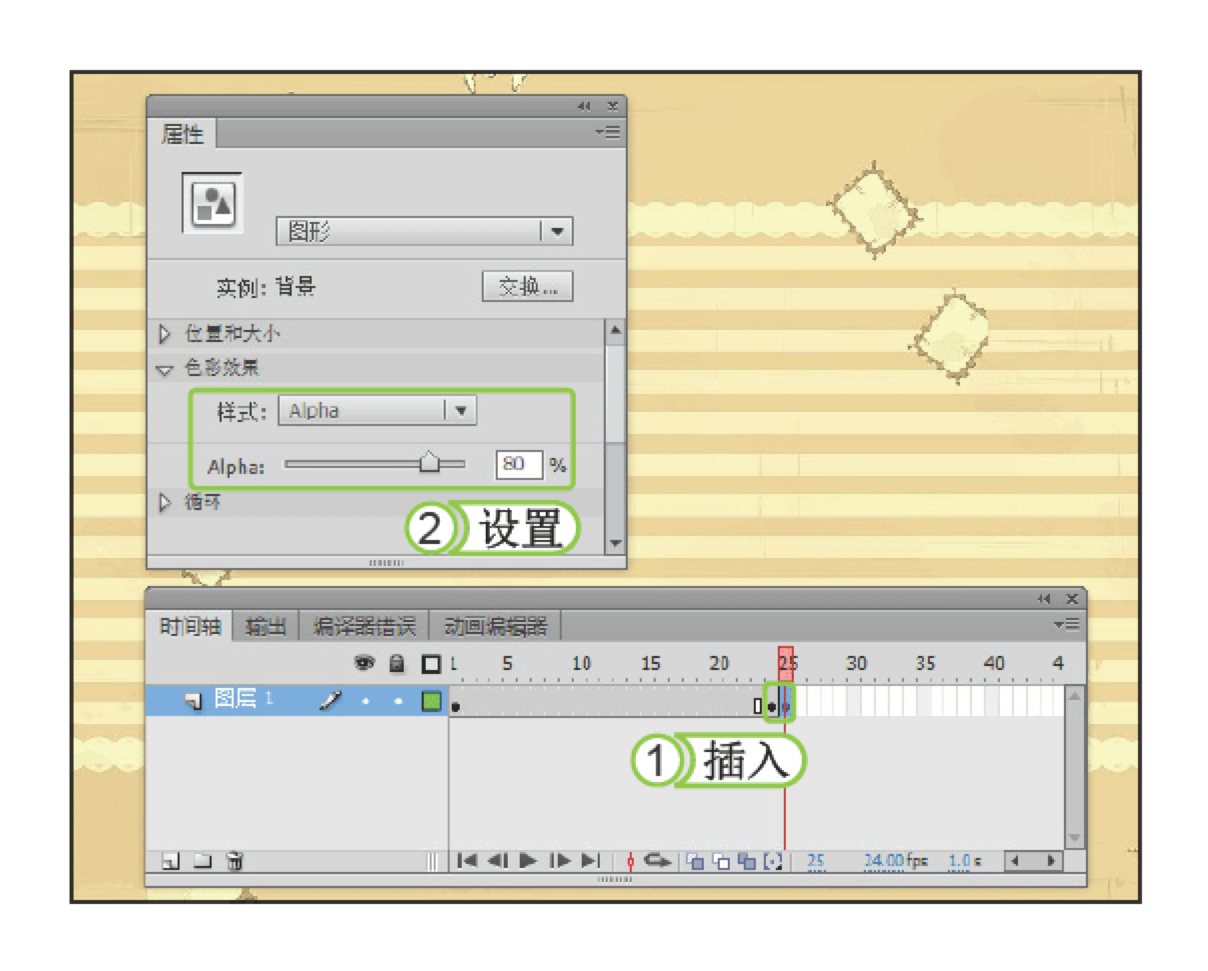


STEP 02：转换为元件

1. 在“库”面板中，将“背景”图像拖动到舞台中。选择【编辑】/【转换为元件】命令，打开“转换为元件”对话框，在其中设置名称和类型。
2. 单击 确定 按钮。



提个醒　将背景图像转换为元件可以方便制作将背景变淡的效果。

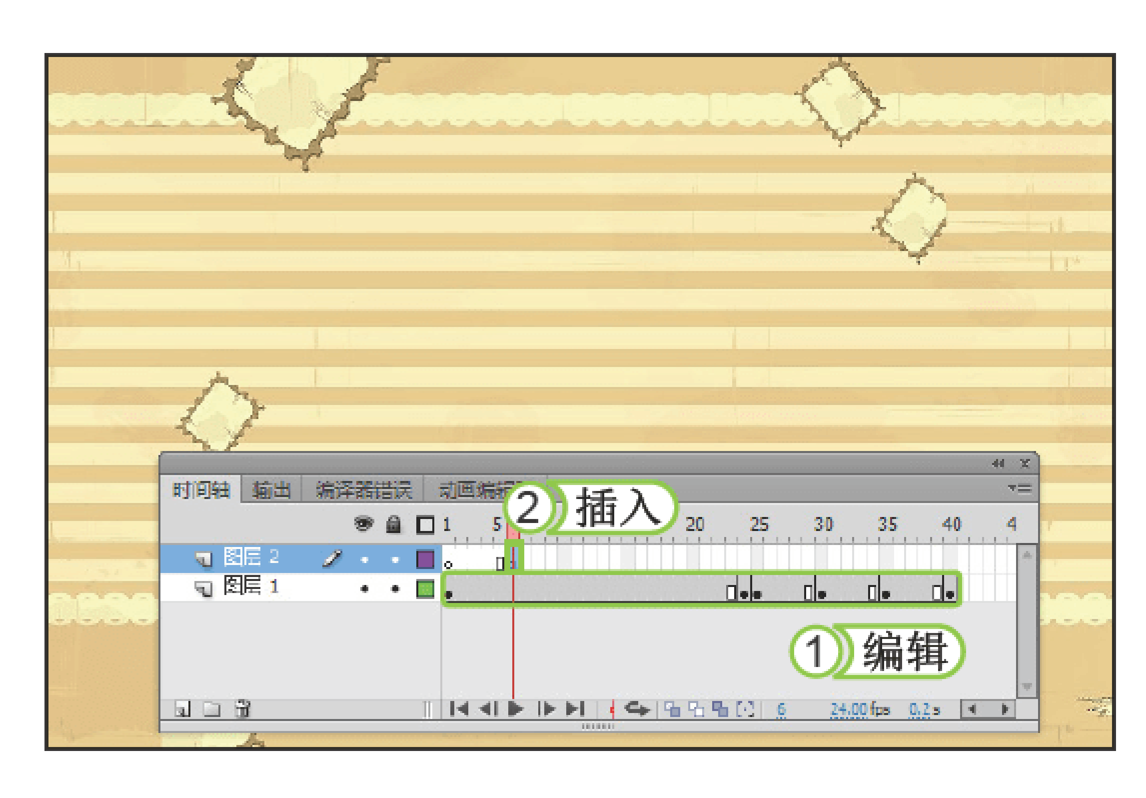


STEP 03： 设置元件透明度

1. 选择第 24 帧，按两次 F6 键，在第 24 帧、25 帧插入关键帧。
2. 选择第 25 帧中的“背景”元件。在“属性”面板中展开“色彩效果”栏，设置“样式、Alpha”为“Alpha、80%”。

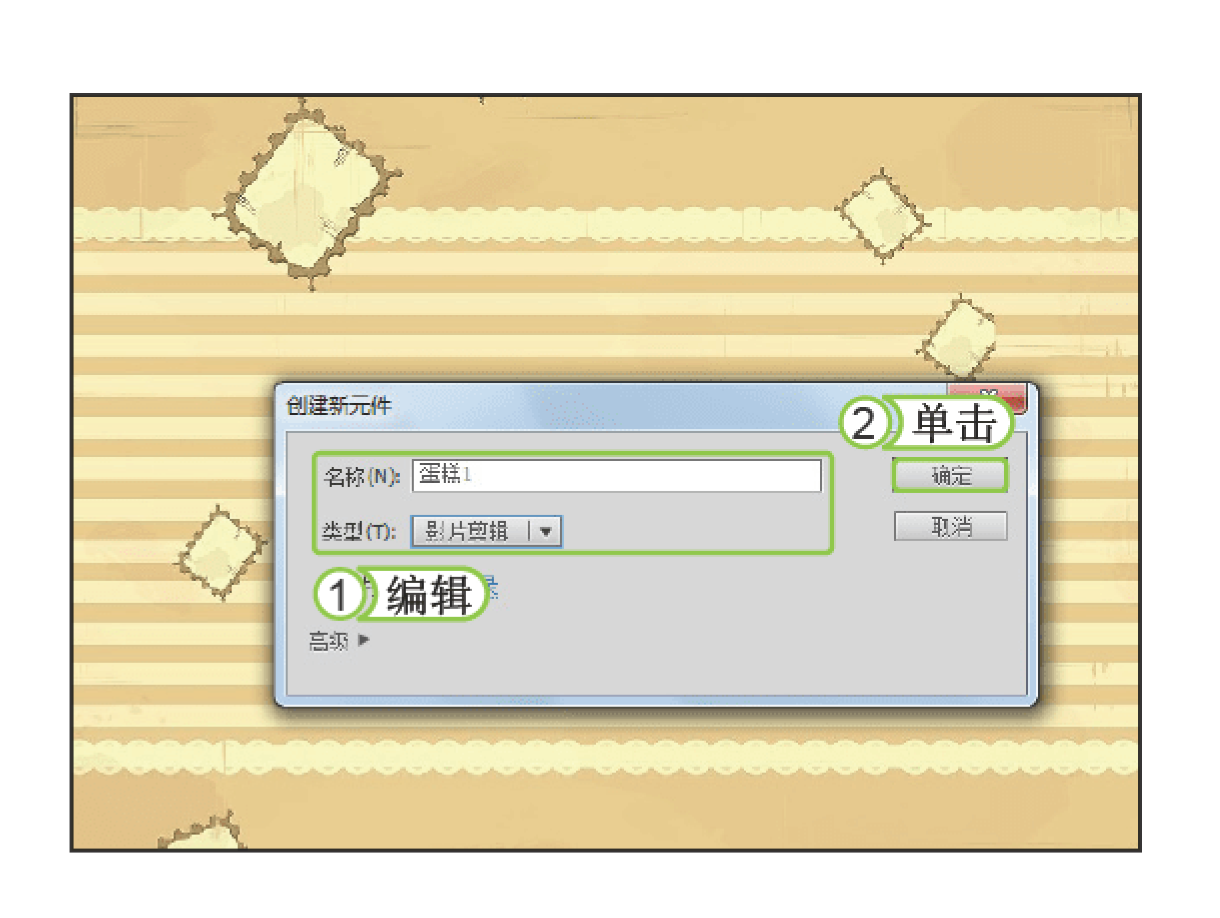
STEP 04： 新建图层

1. 使用相同的方法，在第 30 帧、第 35 帧、第 40 帧处插入关键帧，并分别设置它们的“Alpha”为“60%、40%、20%”。
2. 在“时间轴”面板上，单击“新建图层”按钮，新建图层 2。选择第 6 帧并插入空白关键帧。



STEP 05： 新建元件

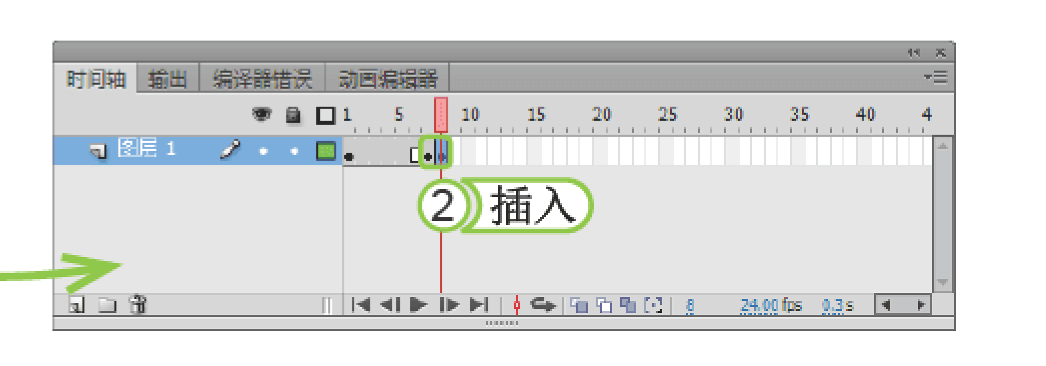
1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“蛋糕 1、影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。



STEP 06： 添加素材

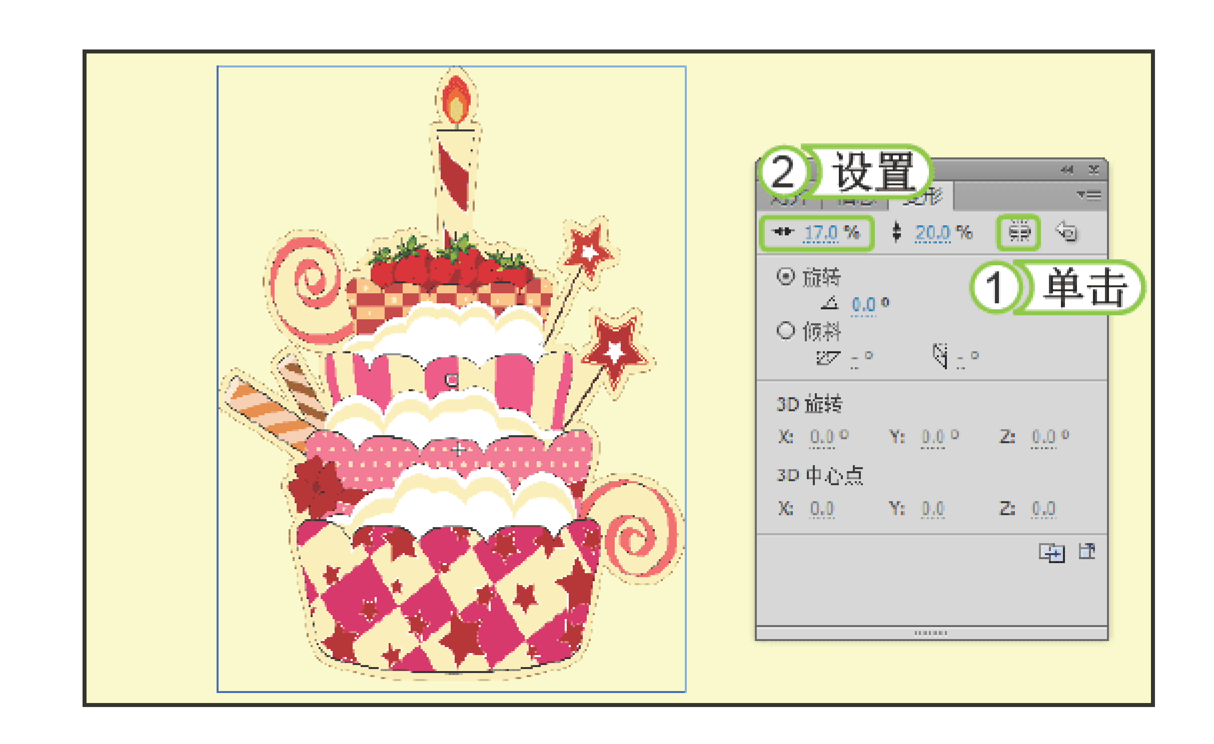
1. 从“库”面板中，将“蛋糕 1”图像移动到舞台中，并使用“任意变形工具”将其缩小。
2. 选择第 7 帧，按两次 F6 键，插入两个关键帧。

①缩小



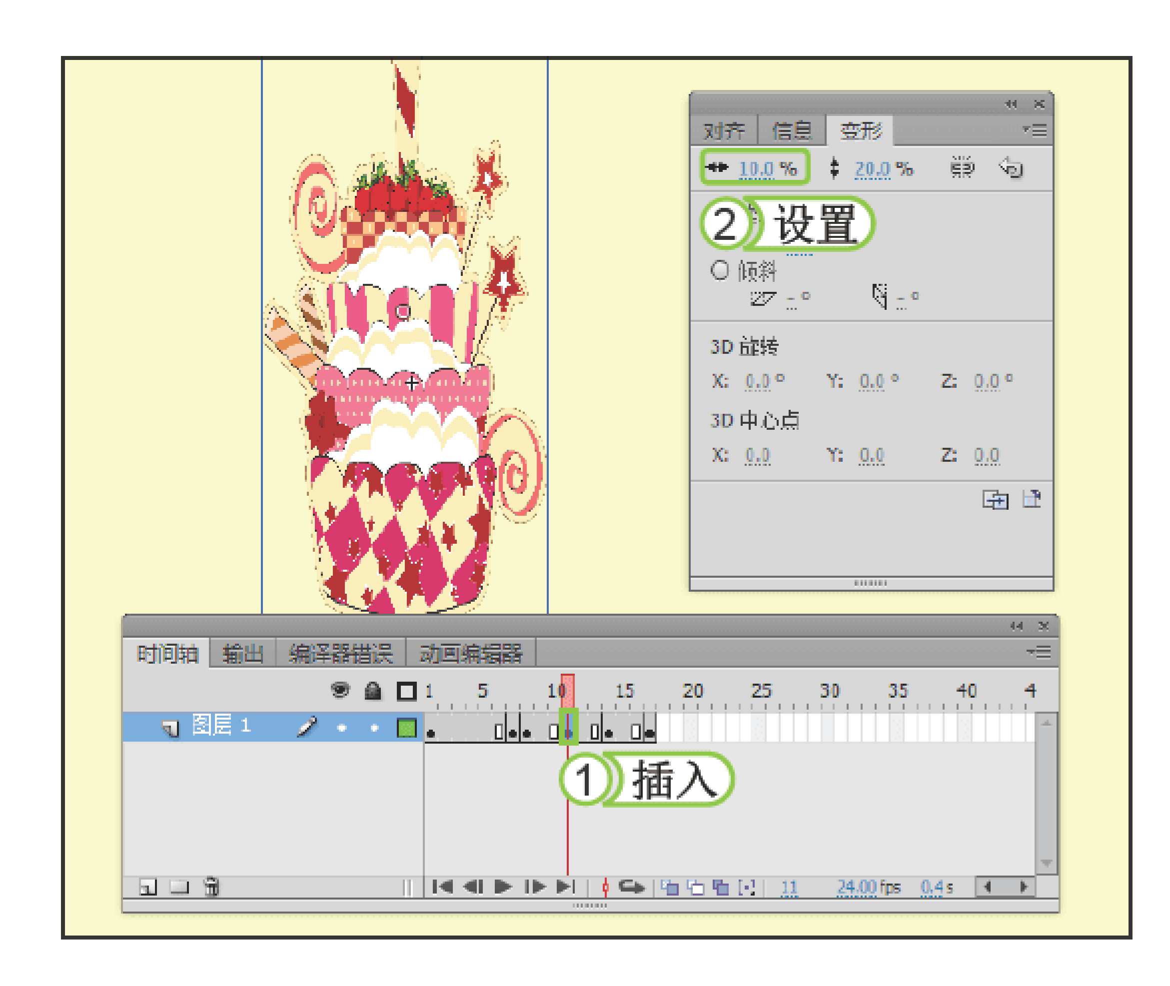
STEP 07： 缩放图形

1. 选择第 8 帧上的图像，按 Ctrl+T 组合键，打开“变形”面板，单击“约束”按钮，将对象的缩放宽度、缩放高度比例断开。
2. 设置“缩放宽度”为“17.0”。



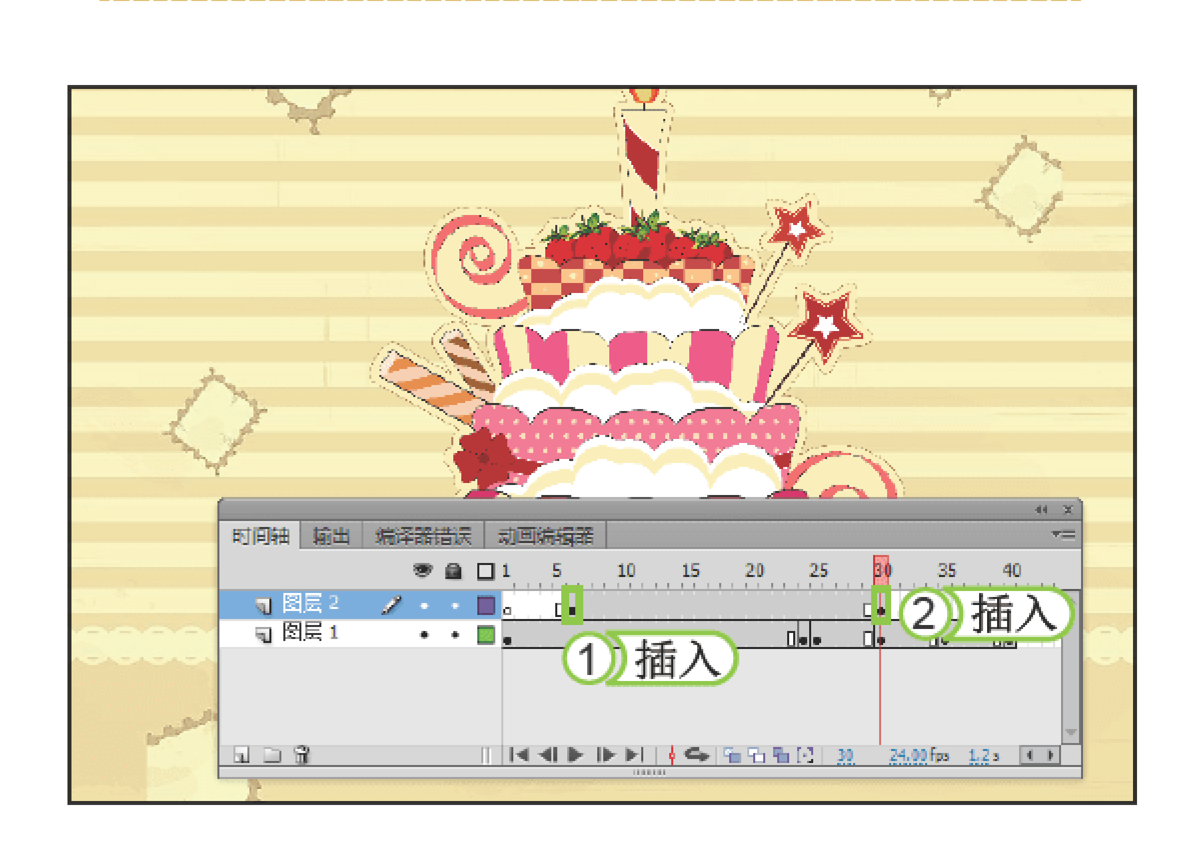
STEP 08： 继续编辑元件

1. 选择第 11 帧，插入关键帧。
2. 在“变形”面板中设置“缩放宽度”为“10.0”。使用相同的方法，在第 14 帧、第 17 帧插入关键帧，分别设置它们的缩放宽度为“16.0、22.0”。



提个醒

在“变形”面板中，单击按钮，可重新将缩放宽度、缩放高度比例链接起来。

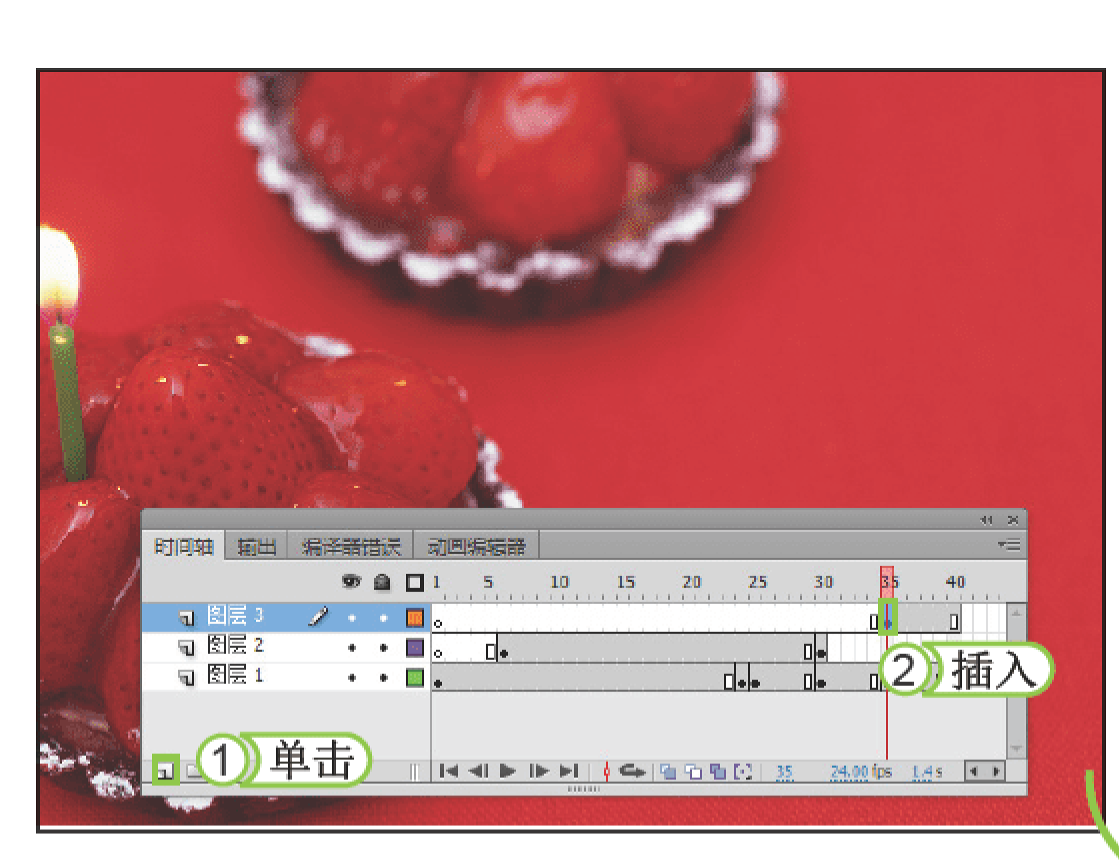


STEP 09： 应用元件

1. 返回主场景，从“库”面板中将“蛋糕 1”元件移动到图层 2 的第 6 帧。
2. 选择第 30 帧，在第 30 帧插入关键帧。

提个醒

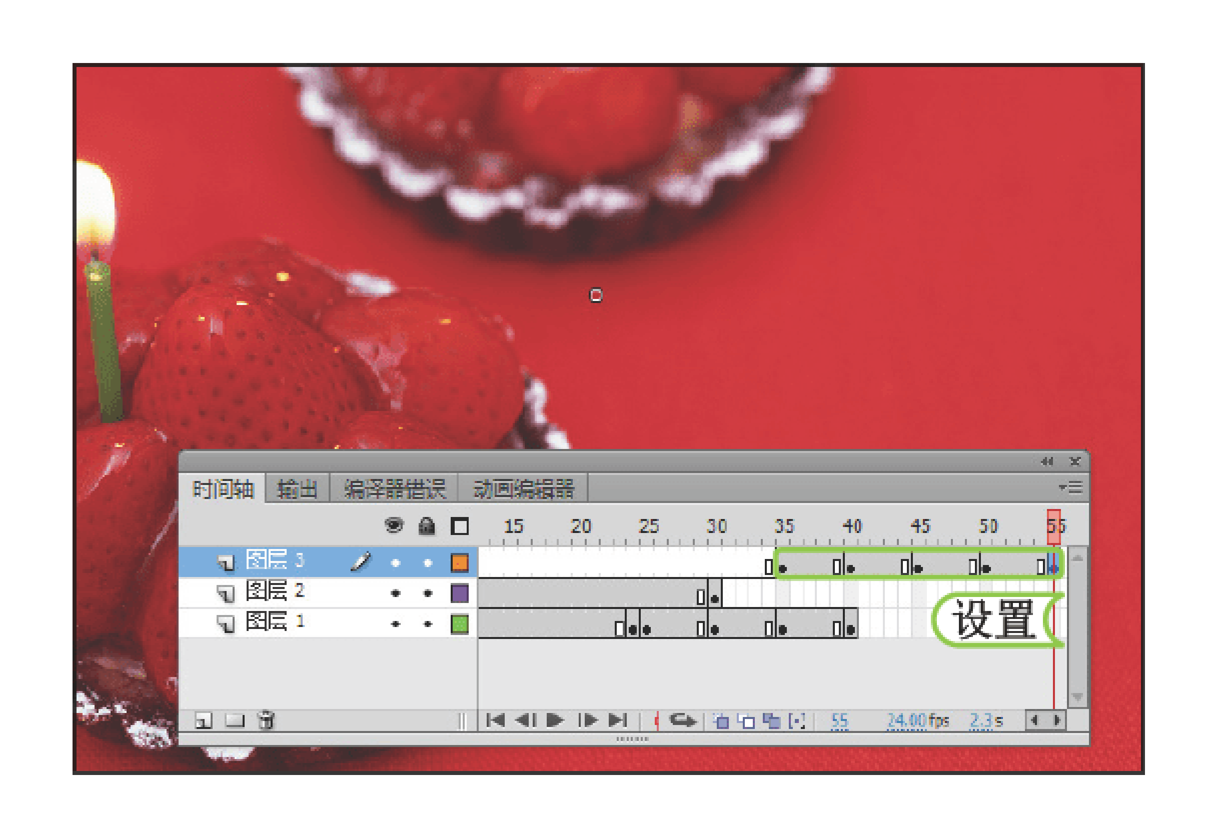
在制作贺卡这类动画时，为了动画的整体效果着想，最好先制作动画部分再制作文字部分。



STEP 10： 新建图层

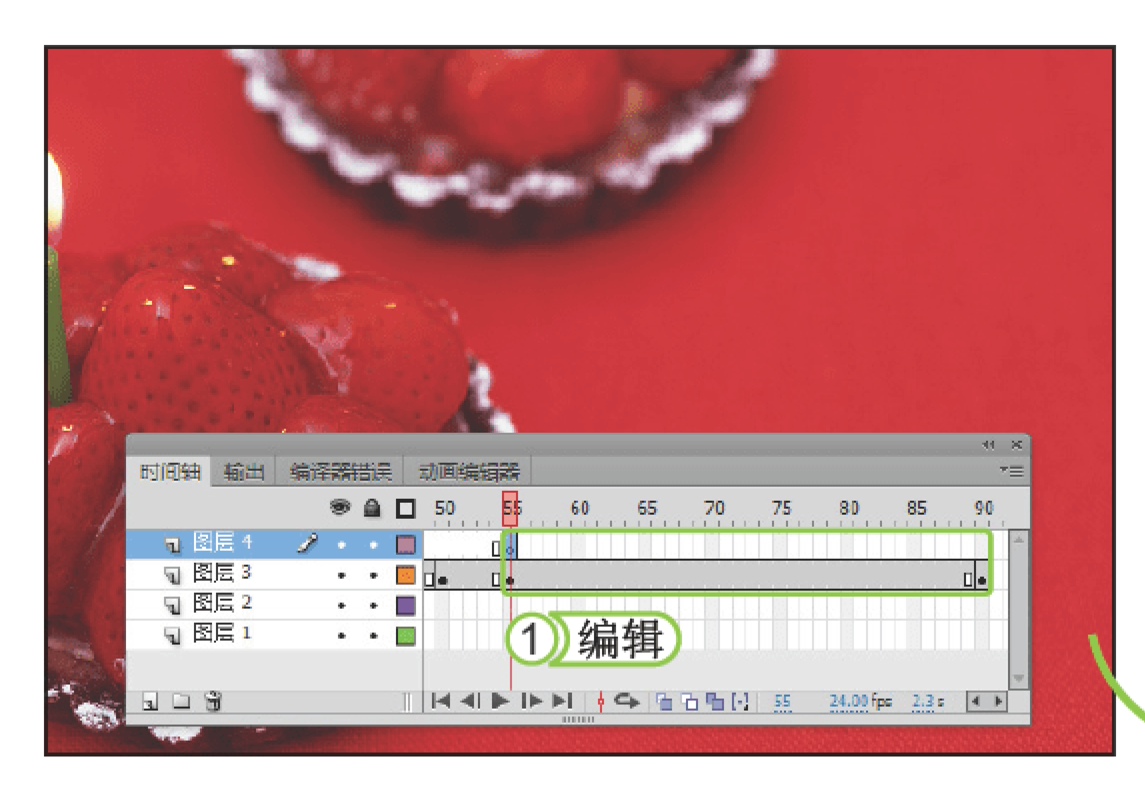
1. 单击“新建图层”按钮，新建图层 3。
2. 选择第 35 帧，在第 35 帧插入关键帧。在“库”面板中，将“蛋糕 2”图像移动到场景中。
3. 选中“蛋糕 2”图像，按 F8 键，打开“转换为元件”对话框，设置“名称、类型”为“蛋糕 2、图形”，单击 确定 按钮。





STEP 11：编辑蛋糕 2 元件

选择“蛋糕2”元件，在“属性”面板中设置“Alpha”为“20%”。在第 40 帧、第 45 帧、第 50 帧和第 55 帧插入关键帧，并设置其中的“Alpha”分别为“40%、60%、80%、100%”。



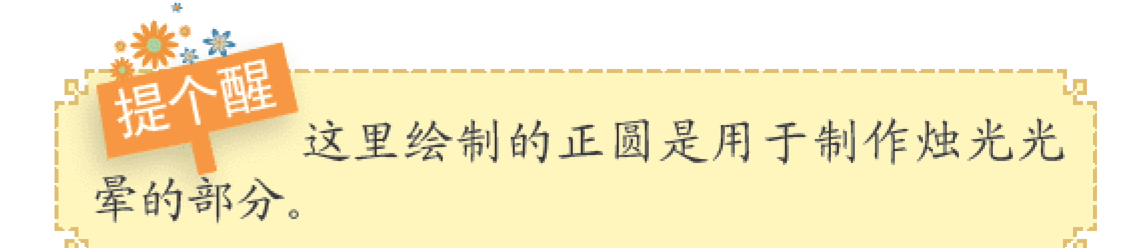
STEP 12：新建元件

1. 在图层 3 的第 90 帧插入关键帧。新建图层 4，在第 55 帧插入关键帧。
2. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，设置“名称、类型”为“烛光、影片剪辑”，单击 确定 按钮。



STEP 13：绘制形状

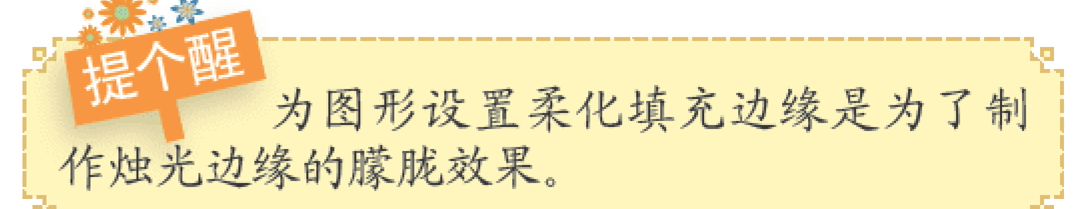
1. 选择“椭圆工具”，在“属性”面板中设置“描边颜色、填充颜色”为“#FF9900、#FF9900”，并设置它们的“Alpha”为“60%”。
2. 使用鼠标在图像上绘制一个正圆。



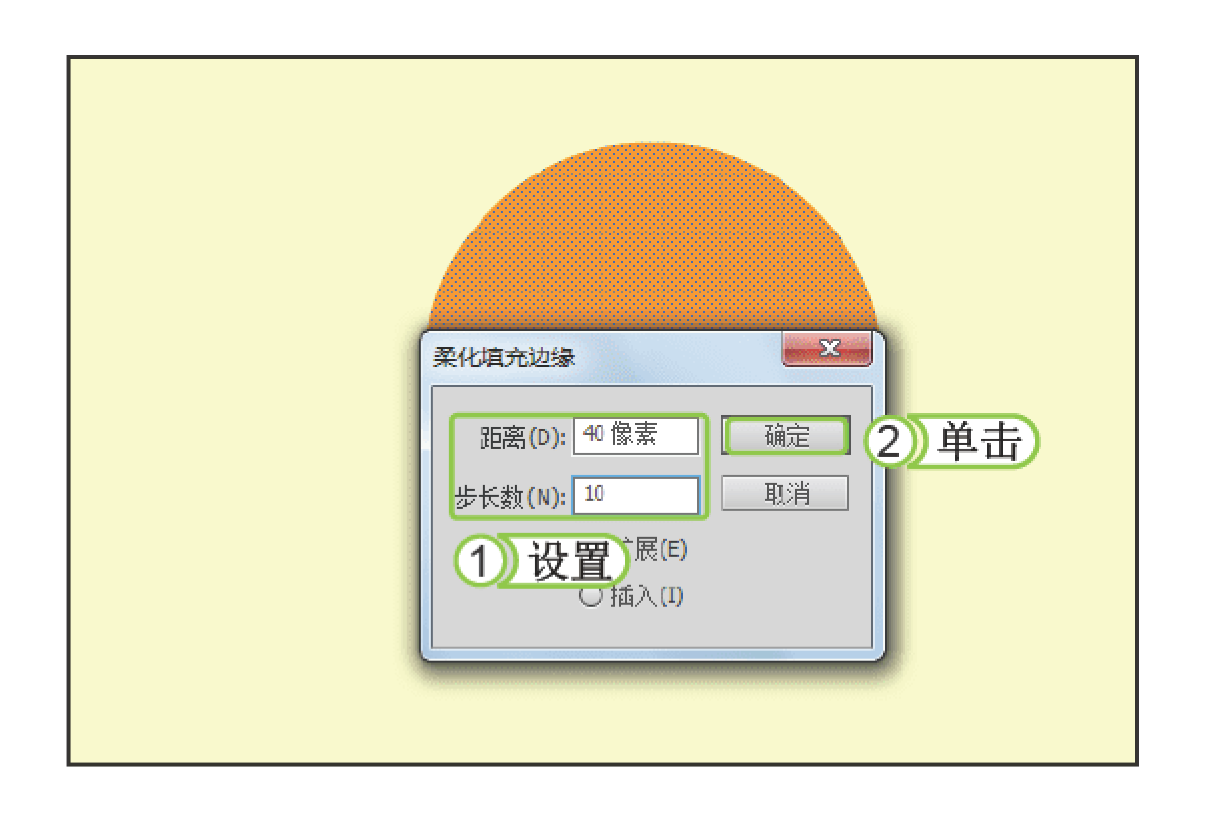
这里绘制的正圆是用于制作烛光光晕的部分。

STEP 14：设置柔化描边

1. 选择绘制的形状，再选择【修改】/【形状】/【柔化填充边缘】命令，打开“柔化填充边缘”对话框，在其中设置“距离、步长数”为“40 像素、10”。
2. 单击 确定 按钮。

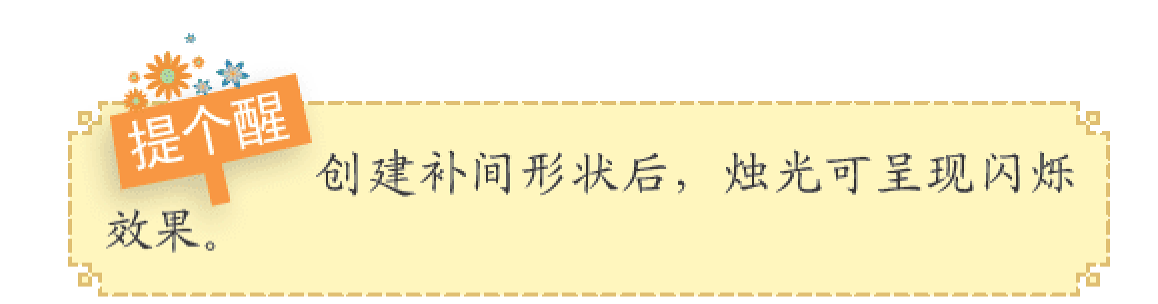


为图形设置柔化填充边缘是为了制作烛光边缘的朦胧效果。

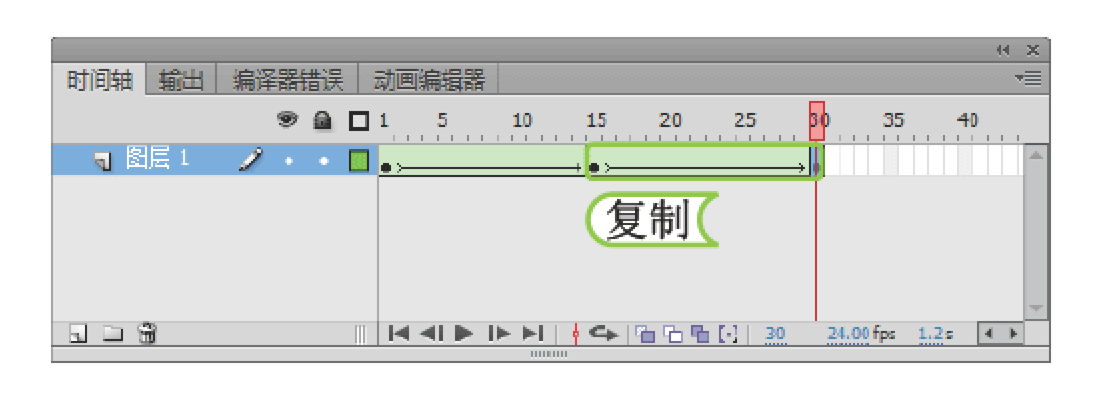


STEP 15: 编辑元件

1. 在第 7 帧插入关键帧，使用“任意变形工具” ，将图形缩小。
2. 选择第 1~15 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令。

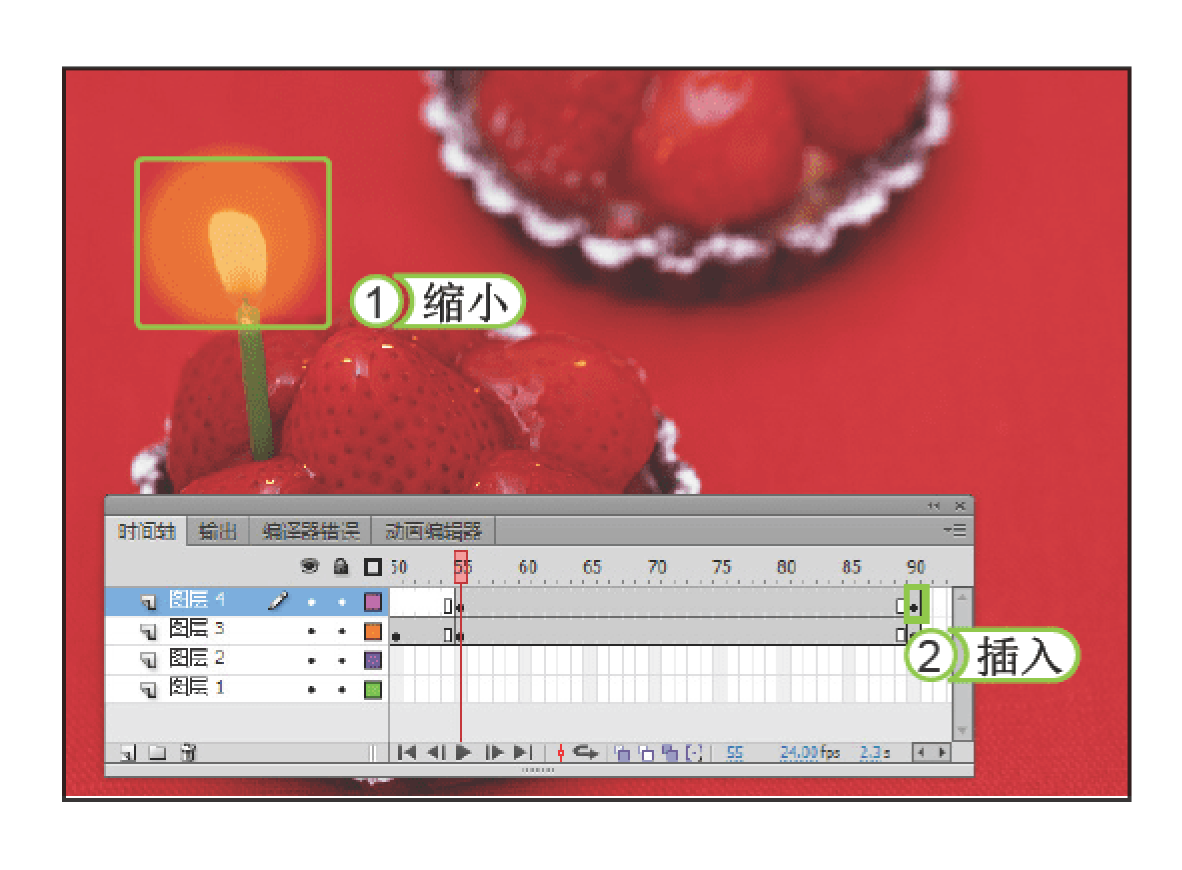


创建补间形状后，烛光可呈现闪烁效果。



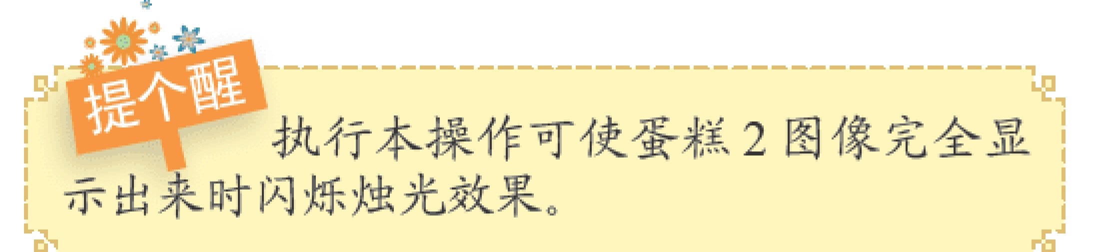
STEP 16: 复制帧

选择第 1 帧，在其上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令。选择第 30 帧，在其上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令 。返回场景 1。



STEP 17: 应用烛光元件

1. 选择图层 4 的第 55 帧，从“库”面板中将“烛光”元件拖动到烛火上。
2. 选择第 90 帧，按 F7 键插入关键帧。

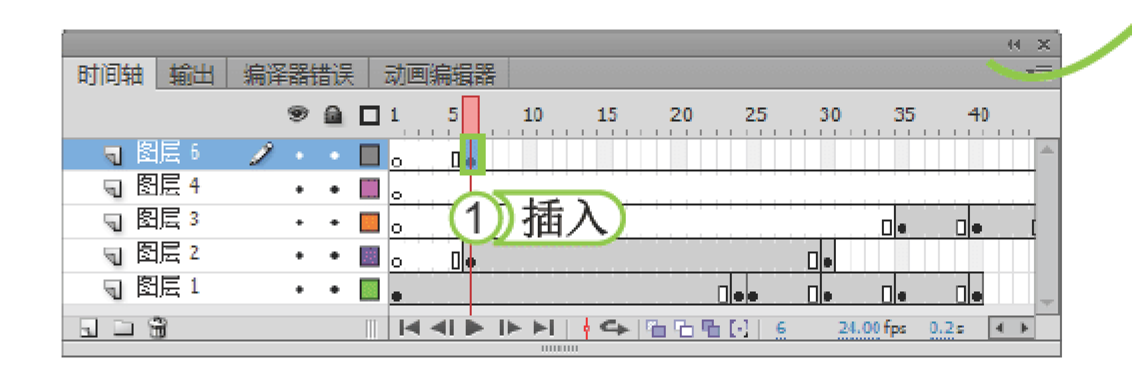


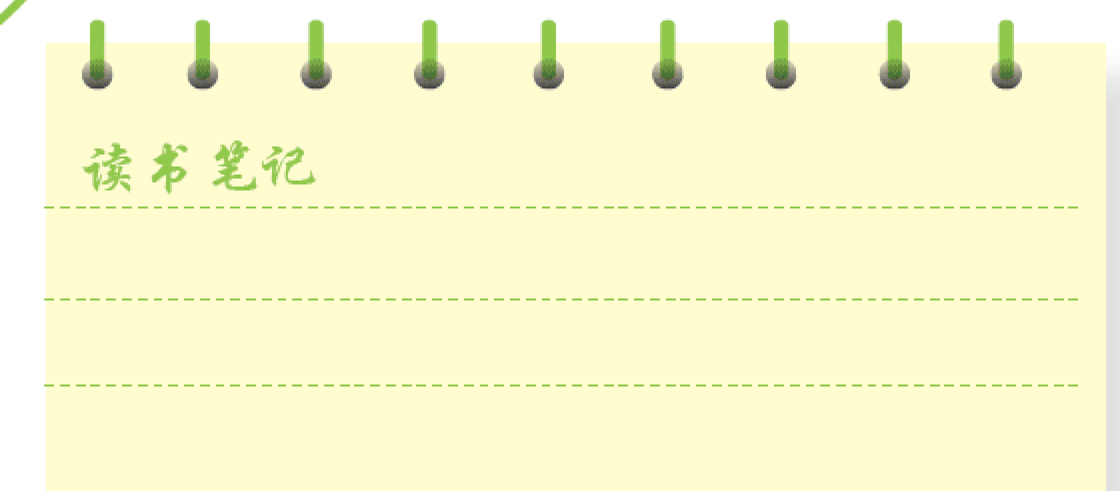
执行本操作可使蛋糕 2 图像完全显示出来时闪烁烛光效果。

STEP 18: 输入文字

1. 新建图层，选择该图层上除第 6 帧外的所有帧。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除帧”命令。在第 6 帧处插入关键帧。
2. 选择“文本工具” T，在“属性”面板中设置“系列、大小、颜色”为“汉仪娃娃篆简、40 点、黑色（#333333）”。使用鼠标在场景左上角输入文本，并使用“任意变形工具” 将其旋转为合适角度。

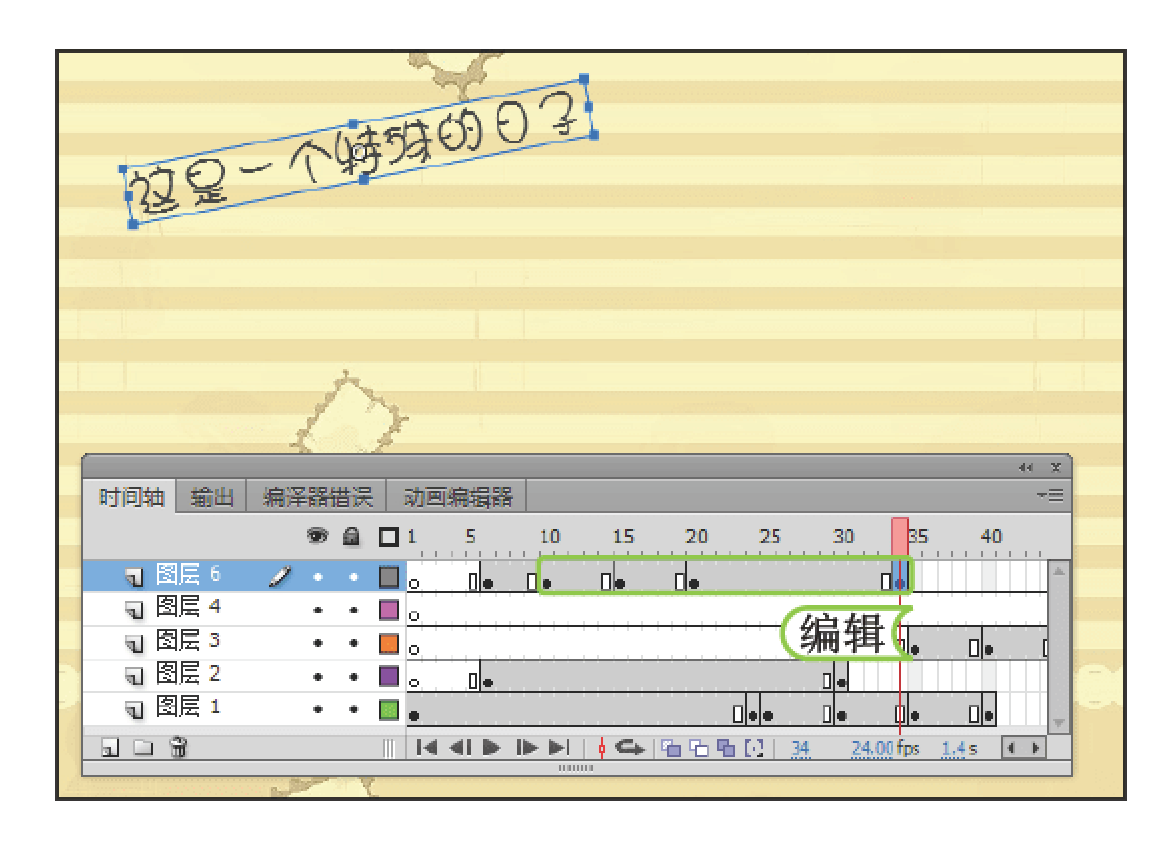






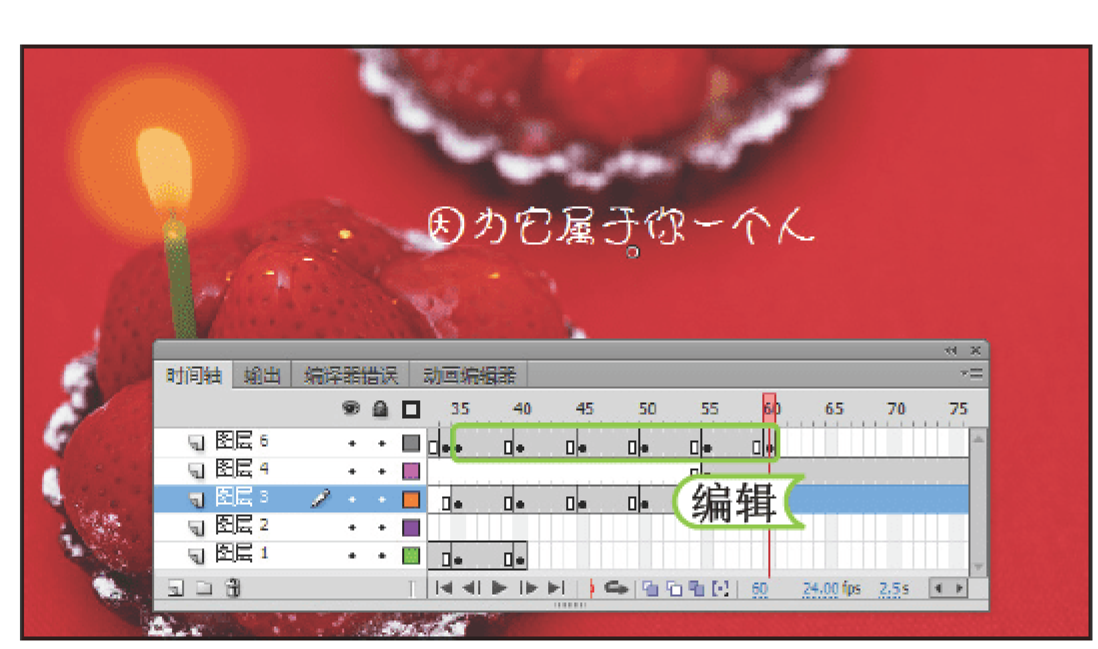
STEP 19：设置文本透明度

选择输入的文本，在“属性”面板中设置“Alpha”为“20%”。在第 10 帧、第 15 帧、20 帧插入关键帧，分别设置其“Alpha”为“40%、60%、80%”。最后在第 34 帧插入关键帧。



STEP 20：继续输入文本

在第 35 帧插入空白关键帧，使用“文本工具”T 输入文本并设置文本颜色为“白色（#FFFFFF）”。在“属性”面板中设置“Alpha”为“20%”。使用之前的方法在第 40 帧、45 帧、第 50 帧、第 55 帧，分别设置“Alpha”为“40%、60%、80%、100%”。在第 60 帧插入关键帧。



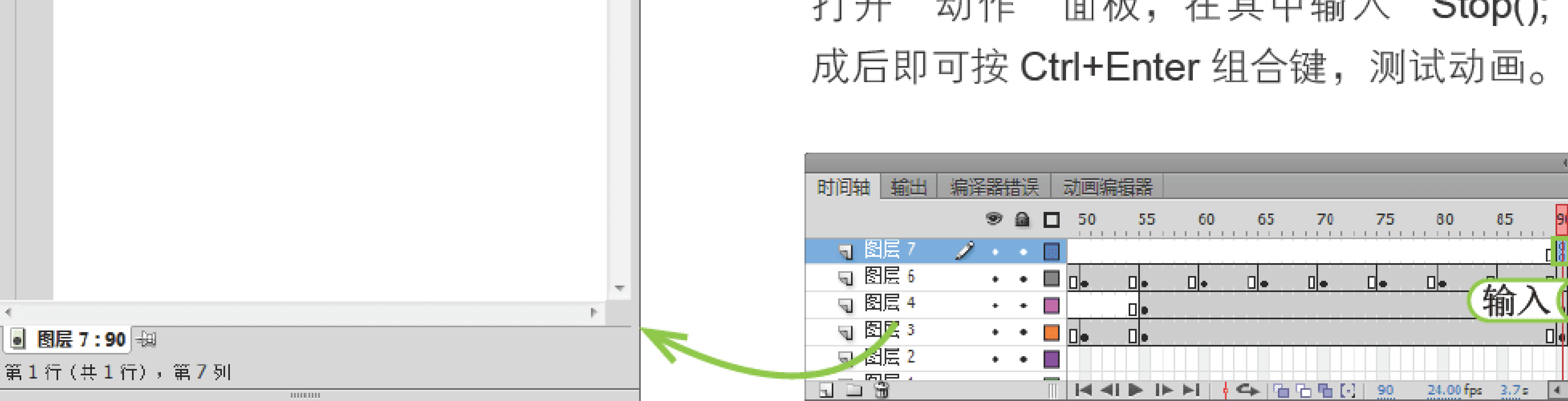


STEP 21：输入并编辑生日快乐

在第 65 帧插入空白关键帧，使用“文本工具”T 输入文本并设置文本大小为“78 点”。在“属性”面板中设置“Alpha”为“20%”。使用之前的方法在第 70 帧、75 帧、第 80 帧和第 85 帧处插入关键帧，分别设置“Alpha”为“40%、60%、80%、100%”。在第 90 帧插入关键帧。

STEP 22：输入 Action Script 语句

新建图层，在第 90 帧插入空白关键帧。按 F9 键，打开“动作”面板，在其中输入“Stop();”。完成后即可按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。



提个醒 输入该 ActionScript 语句后，本 Flash 动画将只播放一次。需要注意的是，输入 ActionScript 语句时应该确保输入法状态为英文半角状态。ActionScript 语句的具体应用将在第 8 章的 8.1 节中进行讲解。

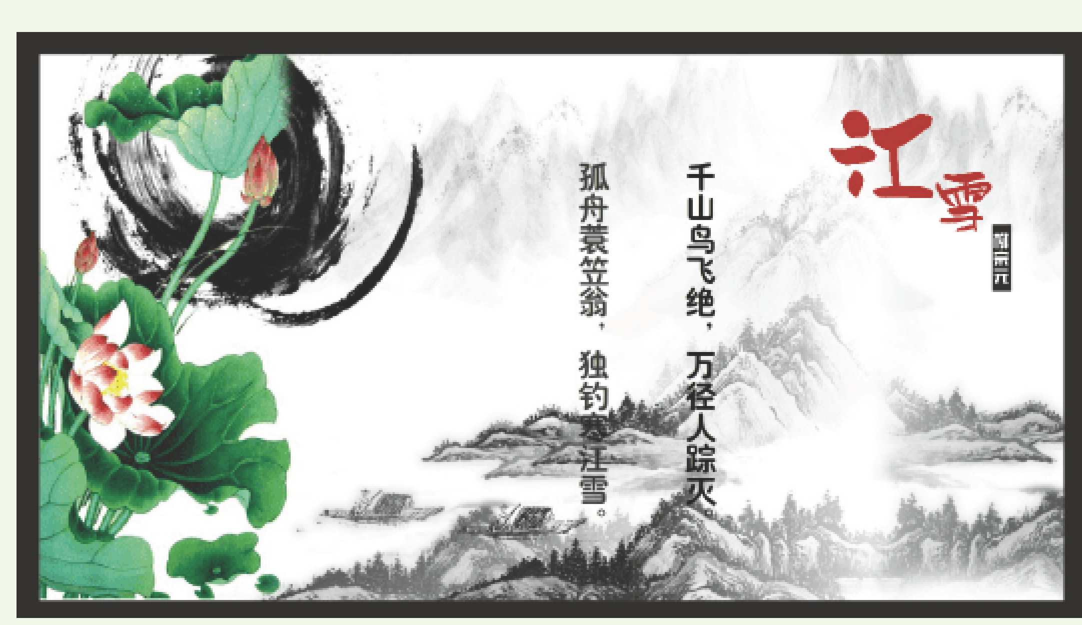
6.3 练习 1 小时

本章主要介绍了图层的作用、创建元件的方法以及“库”面板的使用等知识，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需再进行巩固练习。下面以新建“唐诗”Flash 文档为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

新建“唐诗”Flash 文档

本例将开始新建 Flash 文档，再将素材导入到文档中后，新建元件，设置图像透明度制作慢慢显示的效果。最终效果如下图所示。





光盘文件

素材\第 6 章\唐诗

效果\第 6 章\唐诗.fla

实例演示\第 6 章\新建“唐诗”Flash 文档

读书笔记











制作网页简单动画

学习 2 小时

在 Flash CS6 中可以创建的动画种类十分丰富，包括逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画、补间动画、引导层动画和遮罩动画等。用户可以选择需要的动画进行创建；也可根据实际需要，在 Flash 动画中添加声音或视频，使动画效果更加生动。

- 创建基本动画
- 制作多媒体 Flash 动画

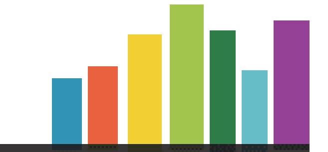


7.1 创建基本动画

在 Flash 动画中最基本的元素是帧和关键帧，而对动画的制作和编辑，实际上就是对帧和关键帧所做的编排和调整。通过对动画中的关键帧和帧创建各种动画，可以得到很多奇妙的动画效果。下面就将讲解在 Flash 中创建基本动画的方法。

学习 1 小时

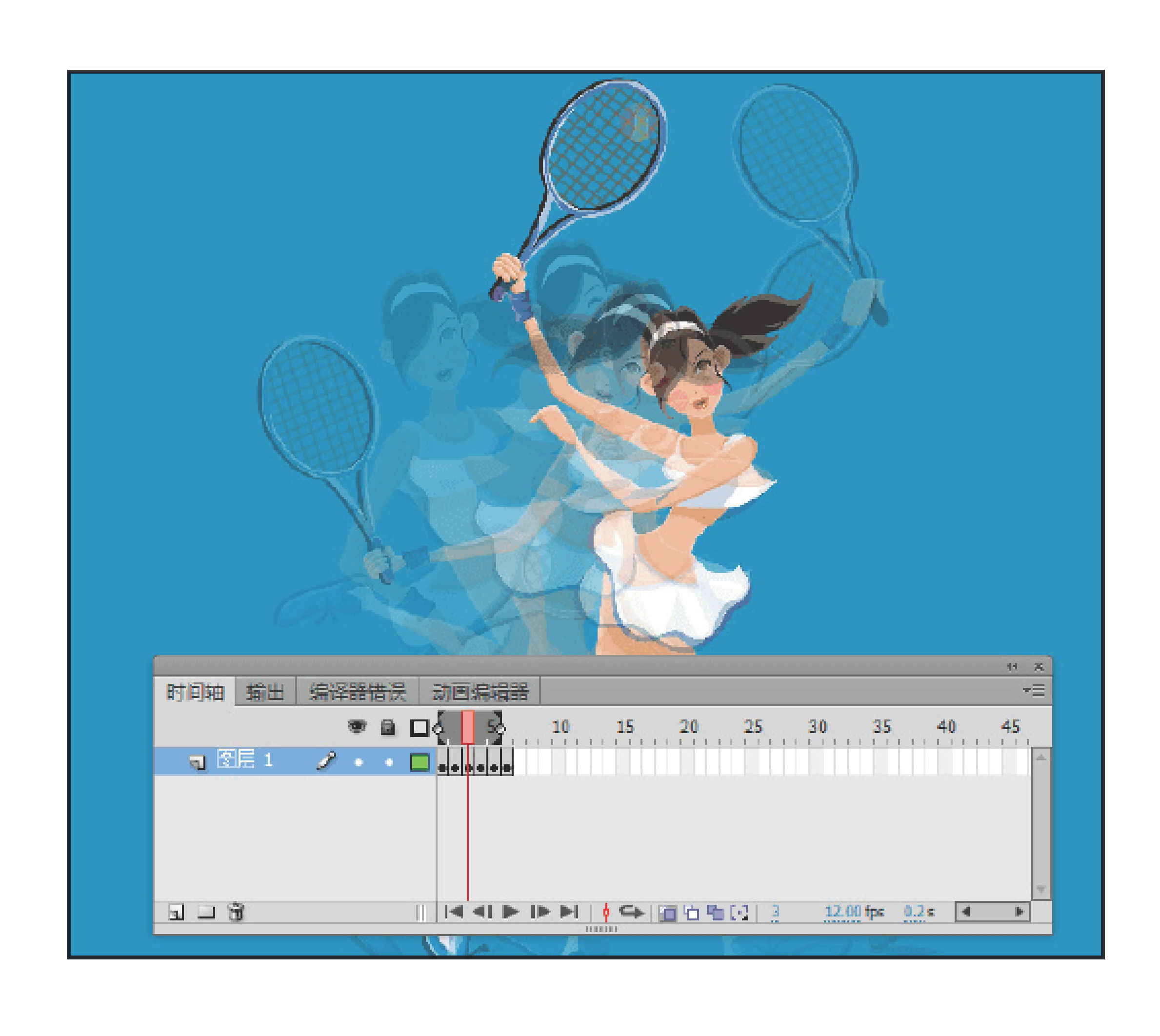
- 了解 Flash 动画的类型特点。
- 熟练掌握补间动画的制作。
- 熟练掌握传统补间动画的制作。
- 熟练掌握遮罩动画的制作。
- 熟练掌握逐帧动画的制作。
- 熟练掌握补间形状动画的制作。
- 学习掌握引导层动画的制作。



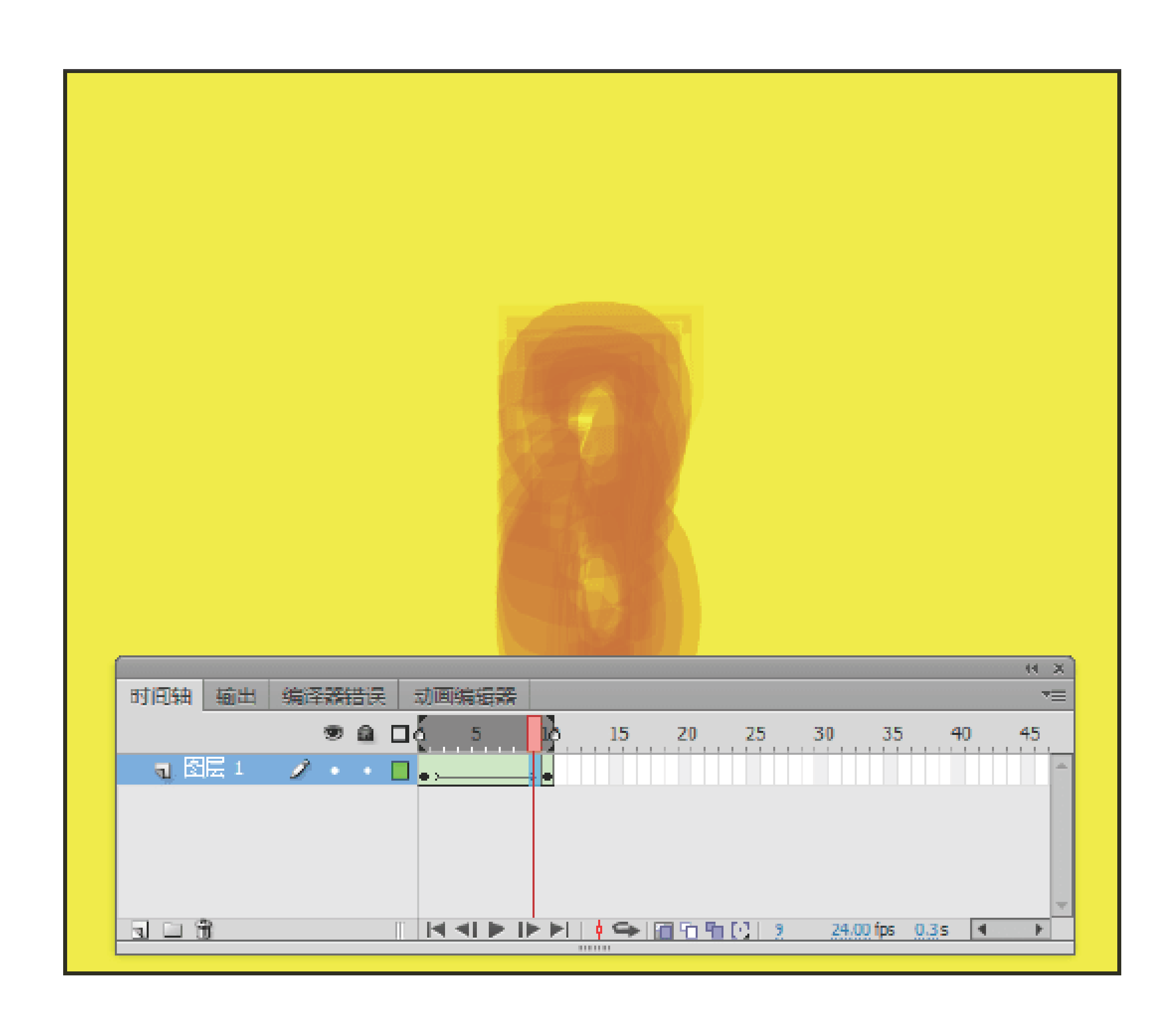
7.1.1 Flash 基本动画类型

Flash 动画是通过时间轴上对帧的播放，实现各帧中的舞台实例的变化而产生动画效果，动画的播放快慢是由帧频控制的。Flash 提供了多种创建动画和特殊效果的方法，通过 Flash 可制作逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画、补间动画、引导层动画和遮罩动画等。其特点和效果如下。

逐帧动画：逐帧动画通常由多个连续关键帧组成，通过连续表现关键帧中的对象，从而产生动画的效果。



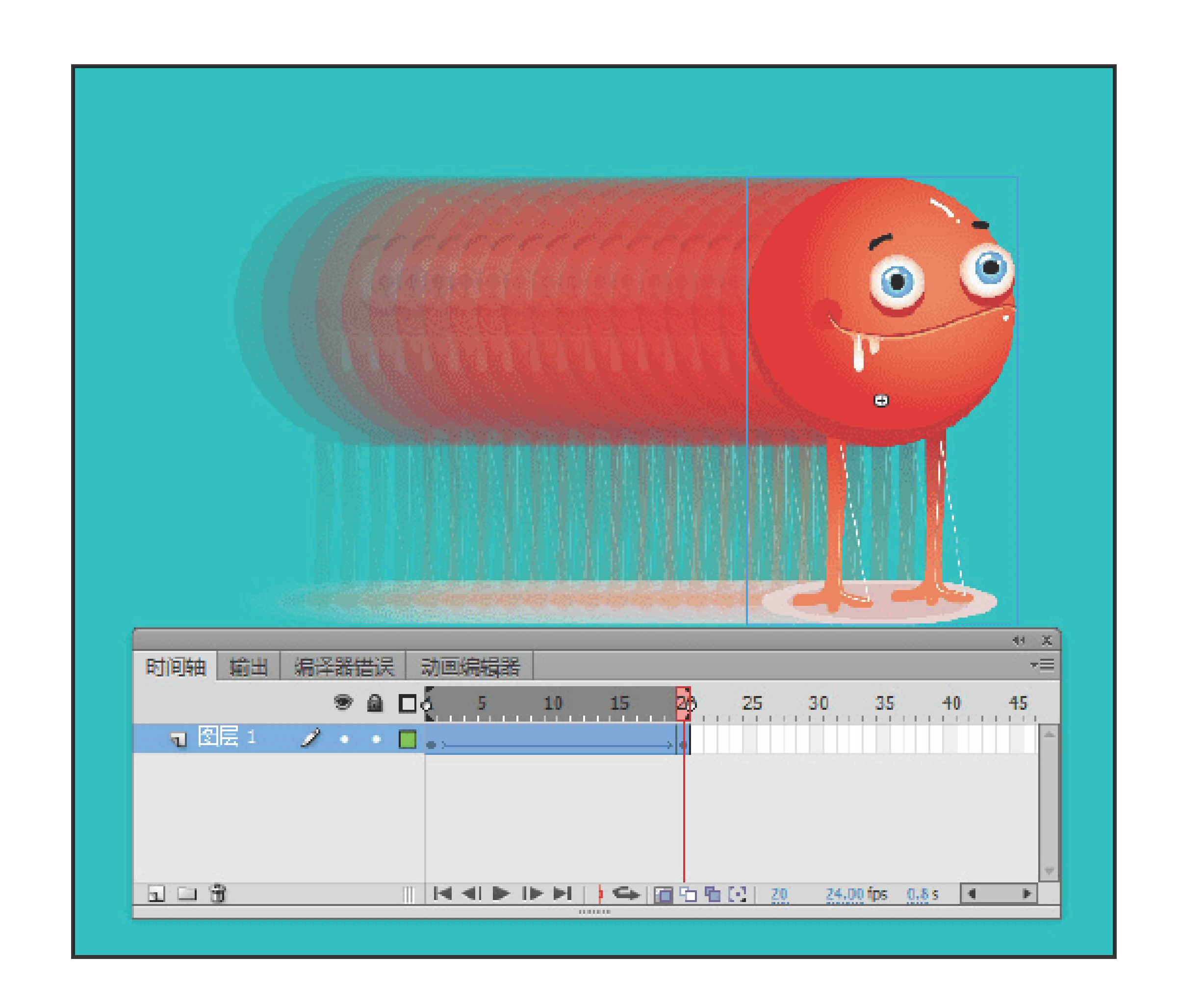
补间形状动画：补间形状动画是通过 Flash 计算两个关键帧中矢量图形的形状差异，并在关键帧中自动添加变化过程的一种动画类型。



经验一箩筐——制作补间形状动画的技巧

只能为未被组合的矢量图创建补间形状动画，对于文本、元件、对象和组合图形，可以按 Ctrl+B 组合键分离后创建补间形状动画。

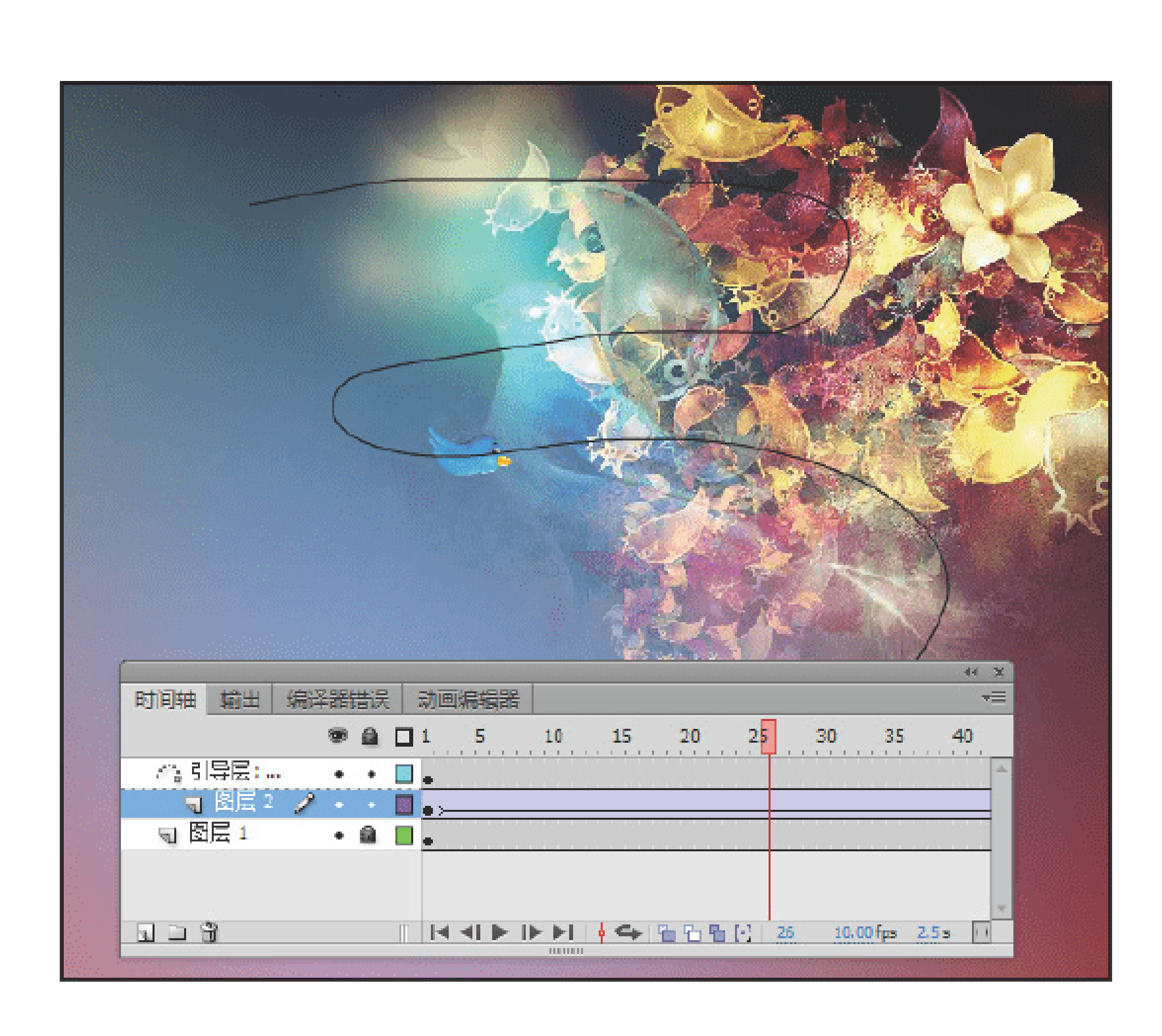
传统补间动画：传统补间动画是根据同一对象在两个关键帧中的位置、大小、Alpha和旋转等属性的变化由Flash计算自动生成的一种动画类型。它的结束帧中的图形与开始帧中的图形密切相关。



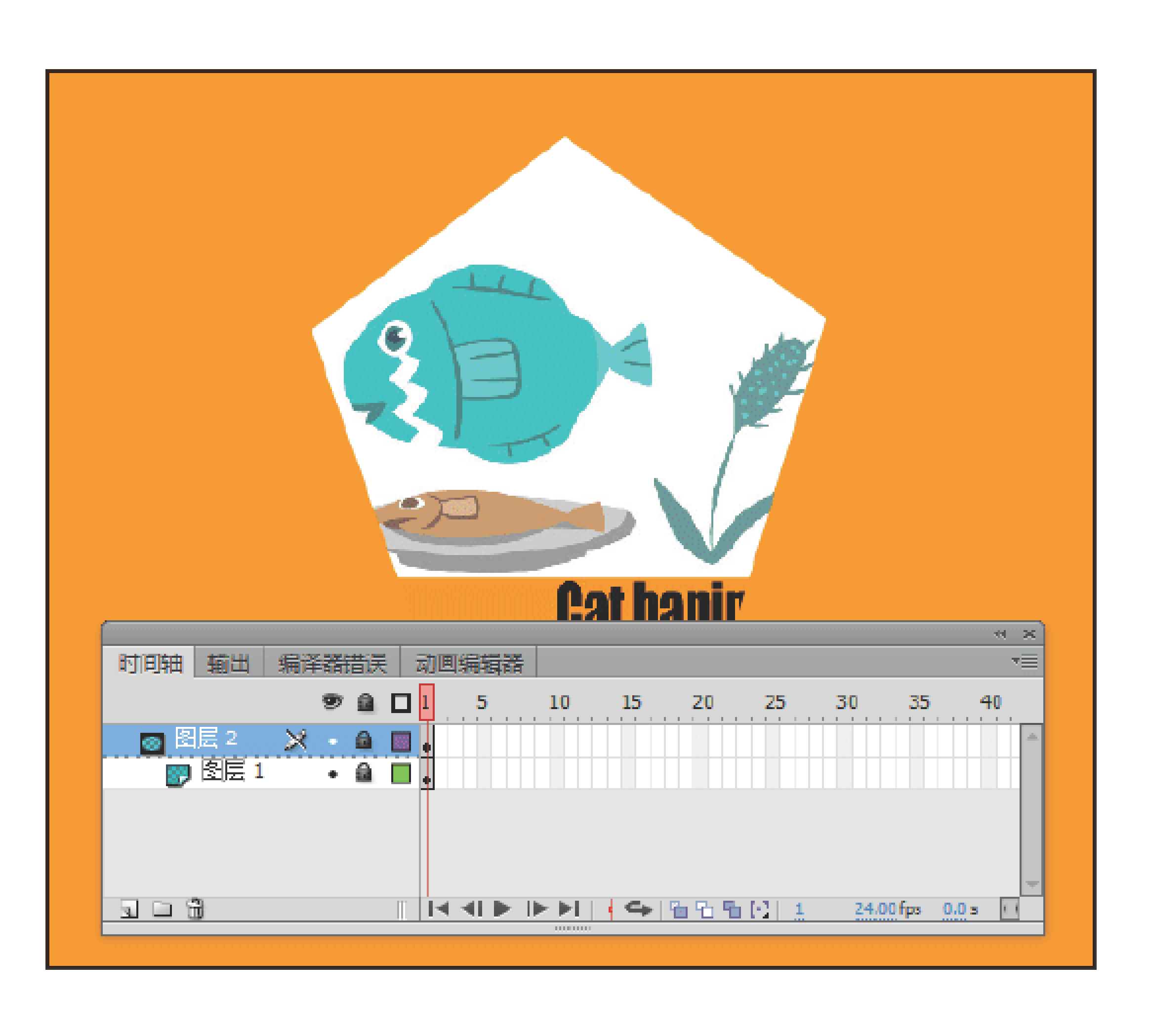
补间动画：使用补间动画可设置对象的属性，如大小、位置和Alpha等。补间动画在时间轴中显示为连续的帧范围，默认情况下可以作为单个对象进行选择。

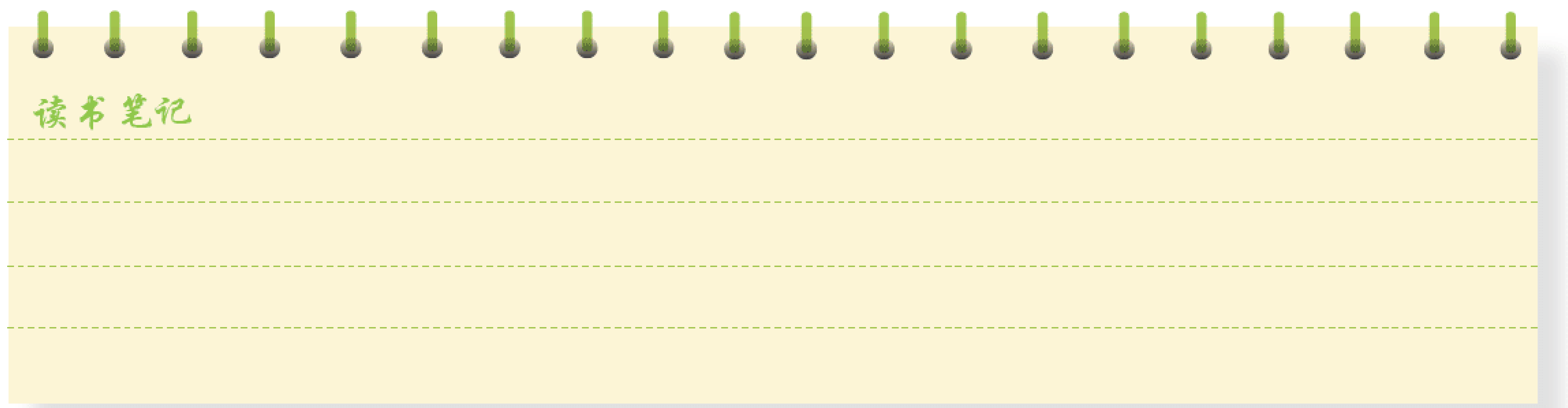


引导层动画：运动引导层通过绘制路径，可以使补间实例、组或文本块沿着这些路径运动，该动画和通过绘制运动路径制作补间动画的效果相似。



遮罩动画：使用遮罩层创建一个孔，通过这个孔可以看到下面的图层。遮罩项目可以是填充的形状、文字对象、图形元件或影片剪辑。将多个图层组织在一个遮罩层下可创建复杂的效果。





7.1.2　创建逐帧动画

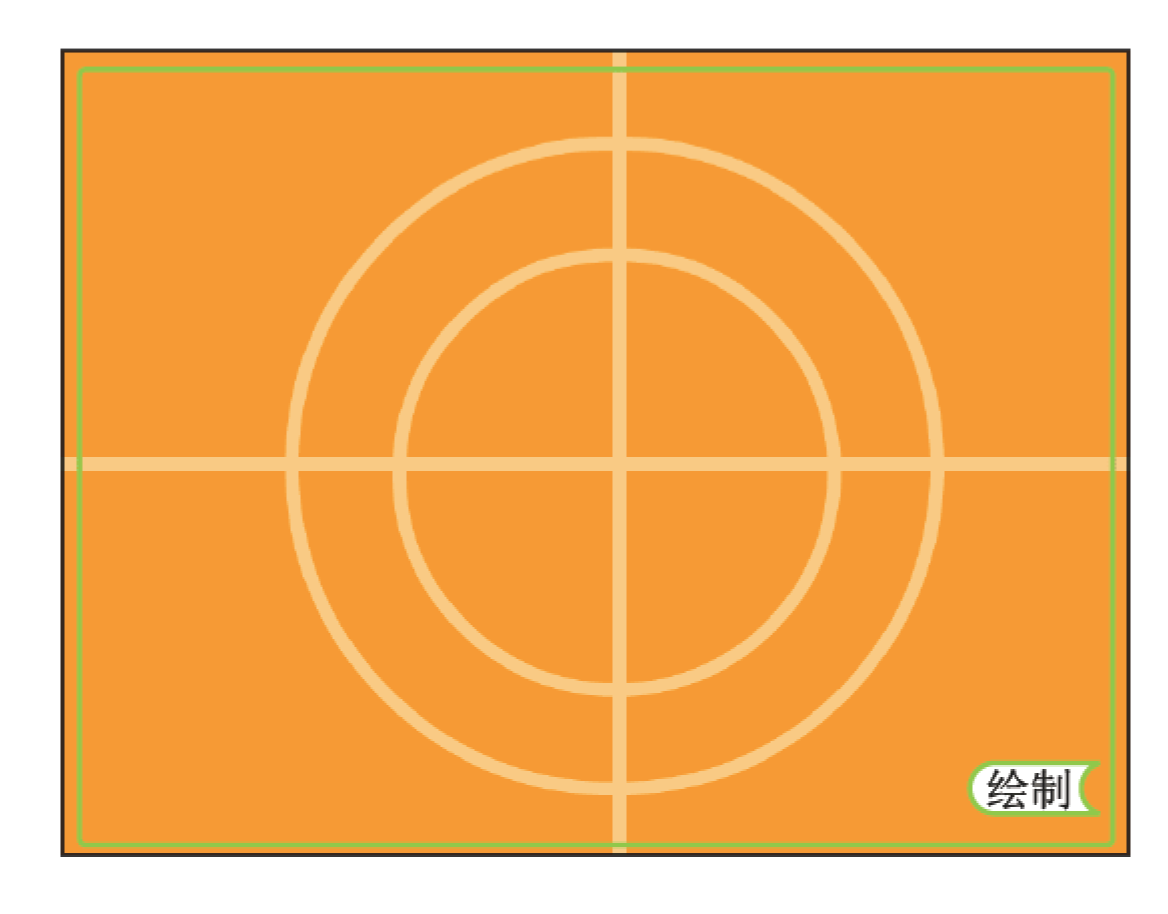
在时间帧上逐帧绘制一帧一帧的内容称为逐帧动画，由于是一帧一帧地画，所以逐帧动画具有非常大的灵活性，几乎可以表现任何想表现的内容。逐帧动画运用了最原始的动画原理，在每一个关键帧上制作、编辑对象，再进行连续的播放。

本例将制作一个倒计时表的动画效果，首先将绘制背景，然后制作杂点元件，最后输入文本制作倒数计时效果，其具体操作如下：



效果\第7章\倒计时表.fla

实例演示\第7章\创建逐帧动画

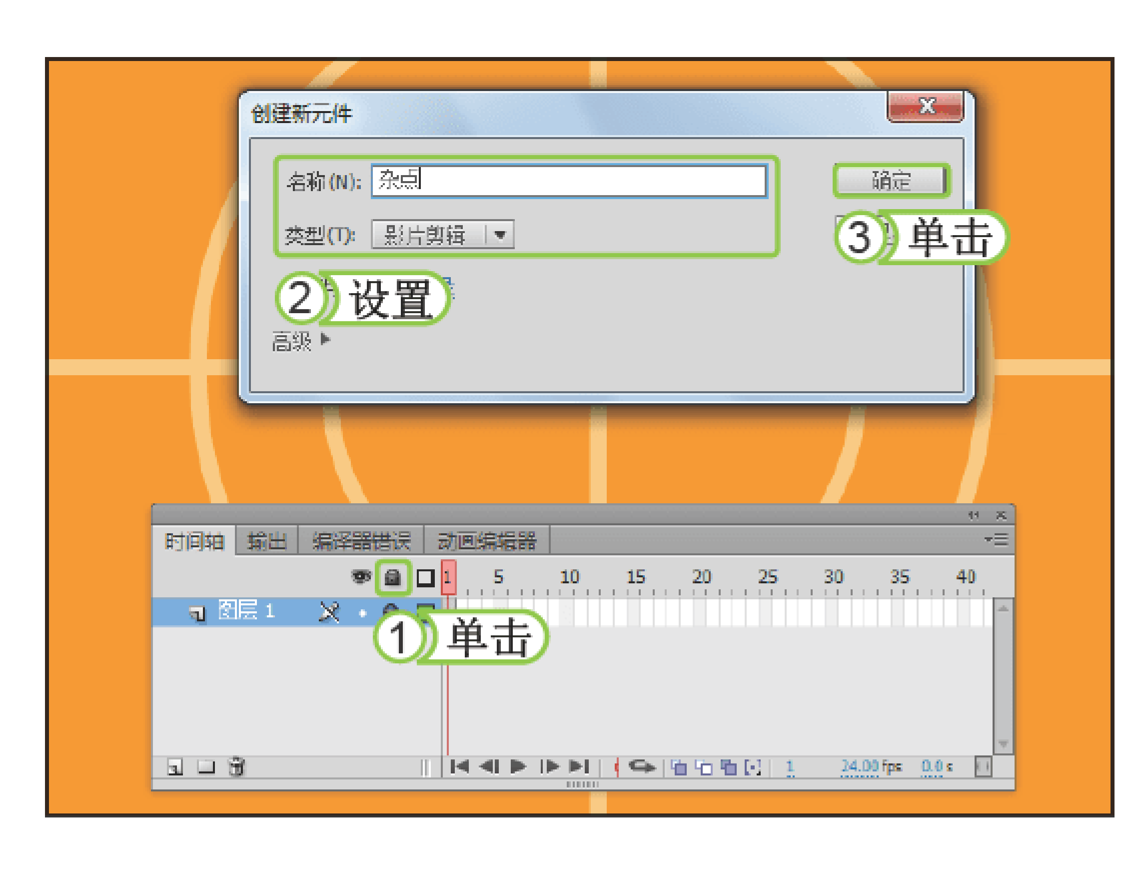


STEP 01：　绘制形状

新建一个大小为“800×600像素”、颜色为“黄色（#FF9900）”的空白动画文档。使用“椭圆工具”及“线条工具”在场景中绘制形状，并设置“填充色”为“无”，“笔触颜色、笔触”为“白色、10.00”，“Alpha”为“50%”。



在绘制正圆和直线时，都需要按住Shift键。



STEP 02：　新建元件

1. 在“时间轴”面板中单击按钮，锁定图层1。
2. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“杂点、影片剪辑”。
3. 单击确定按钮，进入元件编辑窗口。

STEP 03：　绘制杂点

在场景中，使用“铅笔工具”随意绘制白色的杂点。

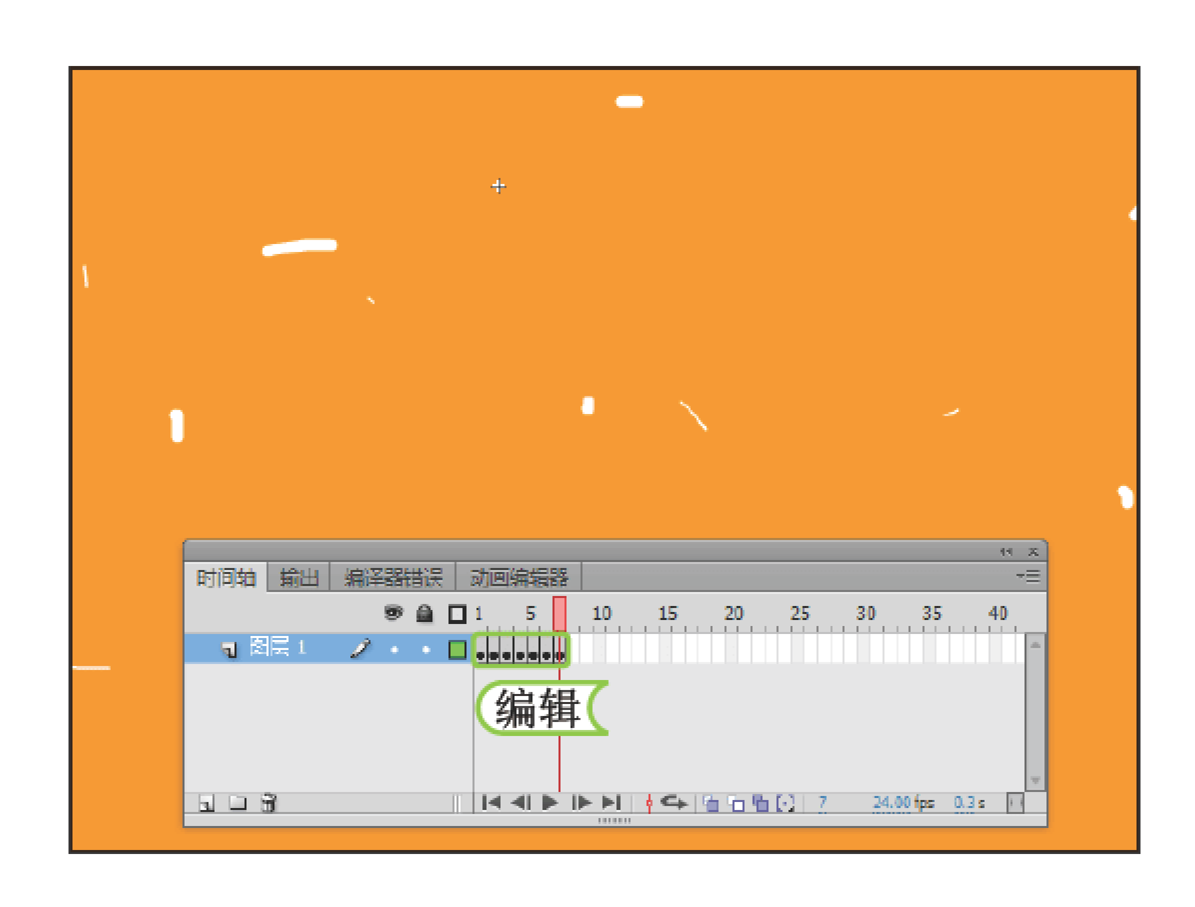
提个醒

在绘制杂点时，杂点不宜过长，且绘制时最好使用两种以上的路径大小对杂点进行绘制。

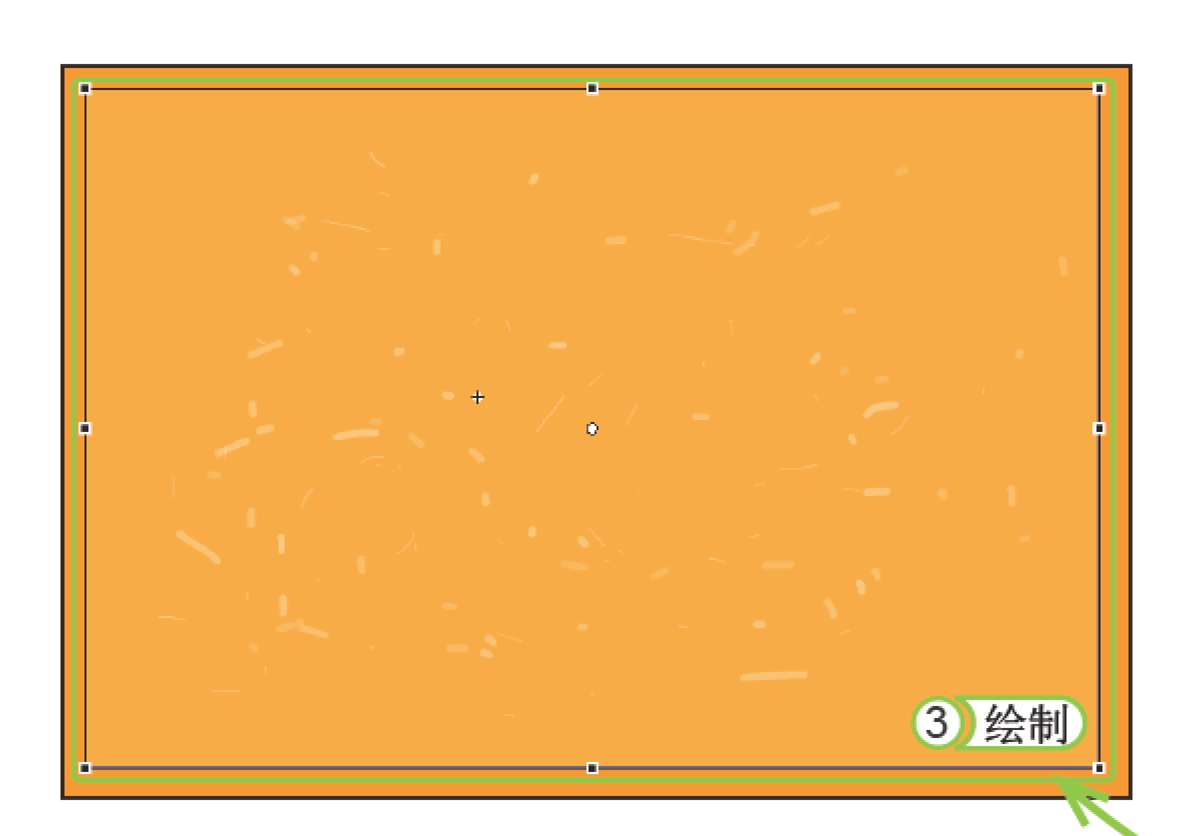


STEP 04： 新建空白帧

按 F7 键，插入空白关键帧，使用“铅笔工具”绘制杂点。在第 3 帧 ~ 第 7 帧插入关键帧，继续使用“铅笔工具”在场景中绘制杂点。

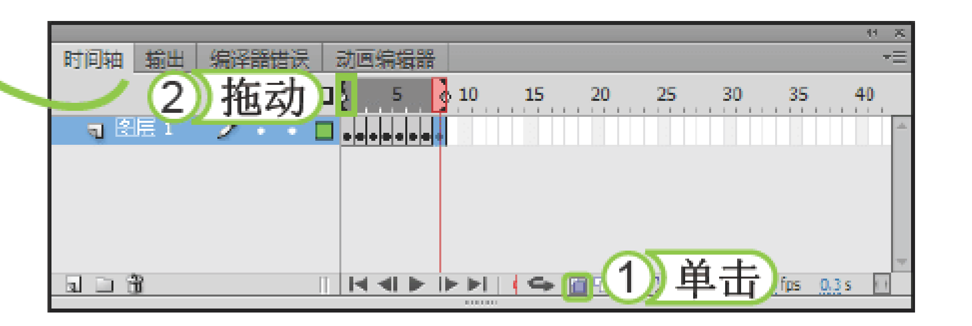


提个醒 在绘制每一帧动画时，一定要注意将每帧动画绘制出不同的形状效果。



STEP 05： 绘制形状

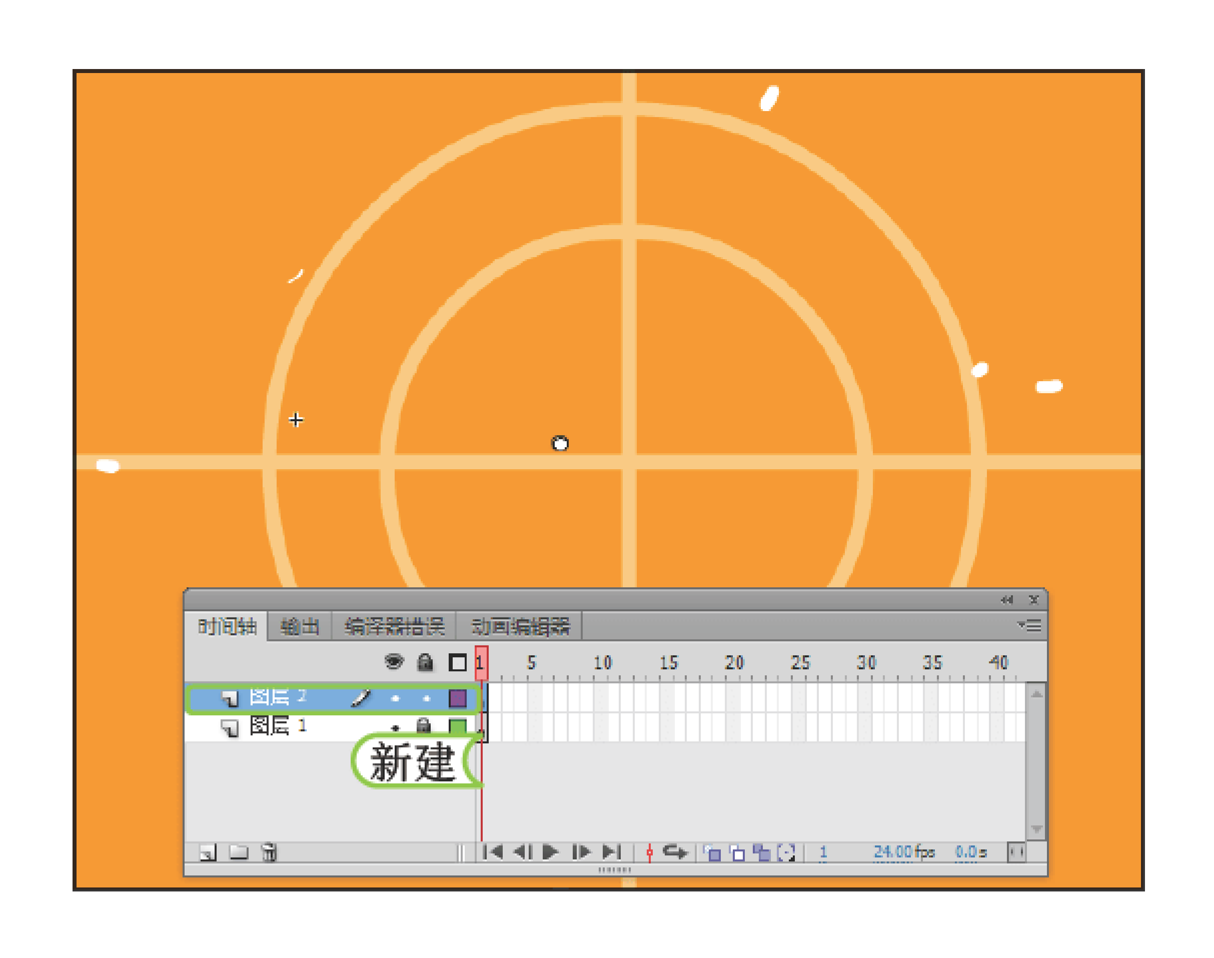
1. 在“时间轴”面板上单击“绘图纸外观”按钮，显示绘图纸功能。
2. 使用鼠标将帧标题上的游标向左拖动至第 1 帧处，将所有帧的内容都显示出来。
3. 选择“矩形工具”，设置“填充色”为“白色（#FFFFFF）”，“Alpha”为“20%”。使用“矩形工具”在场景中绘制矩形，使矩形将所有杂点覆盖。



提个醒 显示绘图纸功能后，再次单击“绘图纸外观”按钮，可隐藏绘图纸功能。

经验一箩筐——绘图纸功能

由于逐帧动画需要一帧一帧地进行制作，为了制作效果的连贯、整齐，在制作逐帧动画时，动画制作者经常会使用绘图纸外观功能，将正在编辑帧附近的帧都显示出来，方便对比前后帧的效果。



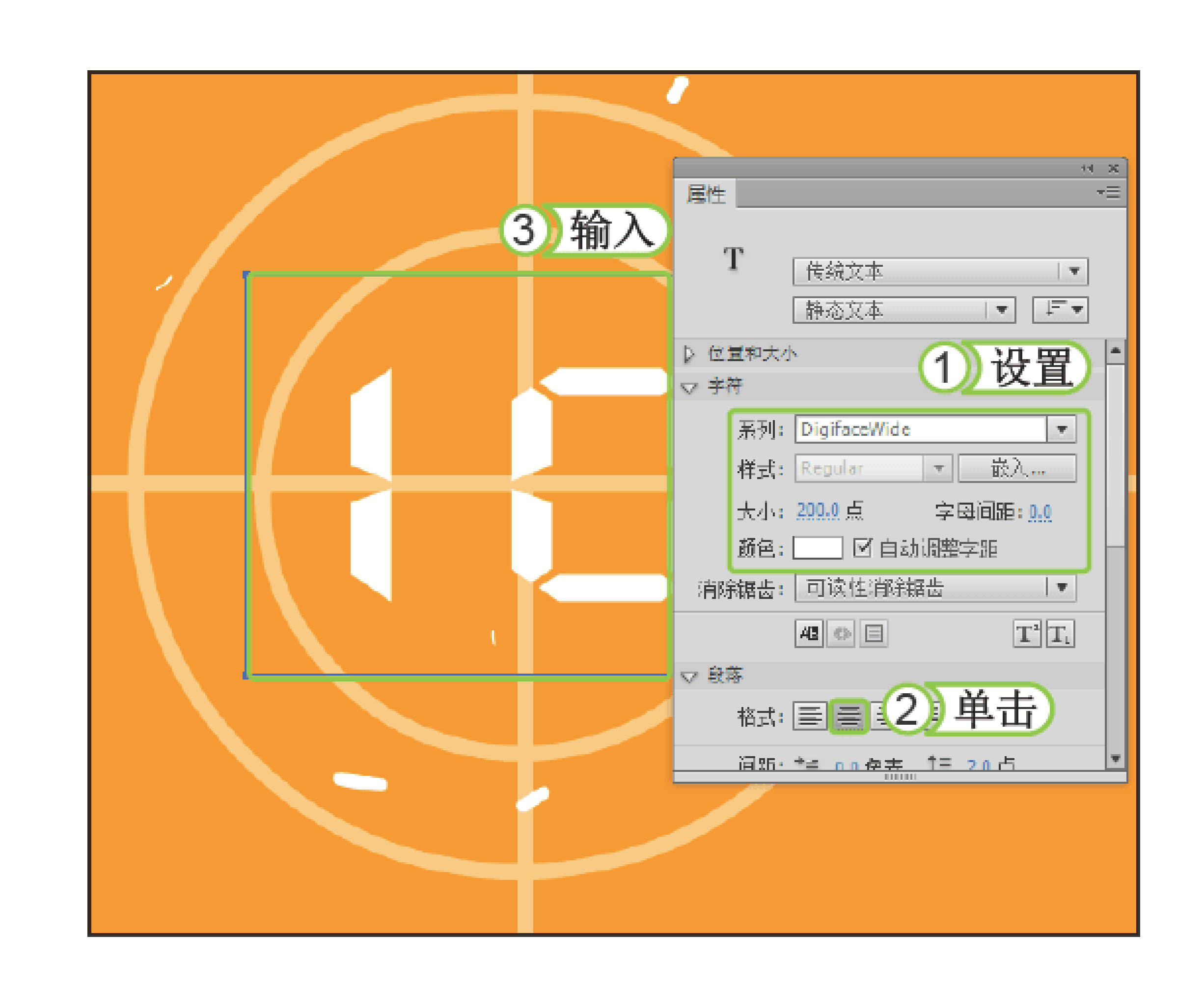
STEP 06： 应用元件

返回主场景，取消显示绘图纸外观。新建图层 2。从“库”面板中将“杂点”元件移动到场景中，并缩放元件，使其完全覆盖场景。

提个醒 如果缩放后的元件不能完全覆盖场景，则在播放动画时，将会出现画面中没有被浅白色覆盖的区域。

STEP 07：输入文本

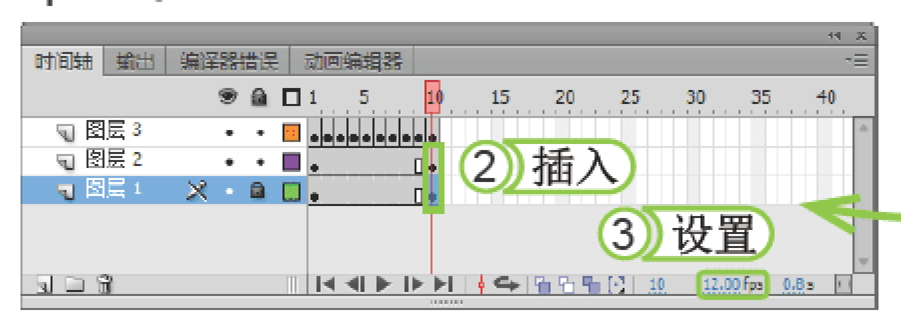
1. 新建图层 3，选择第 1 帧。选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“系列、大小、颜色”为“DigifaceWide、200.0 点、白色（#FFFFFF）”。
2. 在“属性”面板的“段落”栏中，单击按钮，将文本居中对齐。
3. 在舞台上单击输入文本。

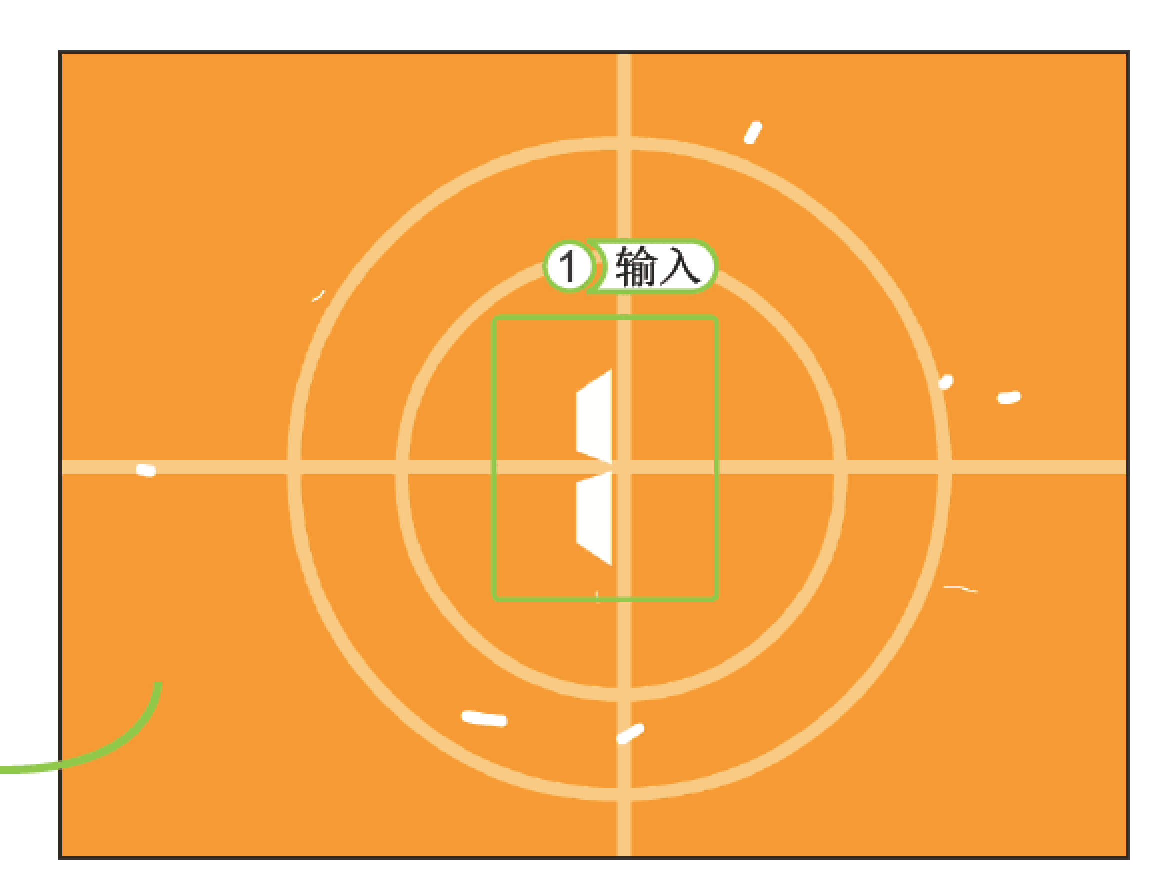


提个醒 在“段落”栏中单击按钮是为了在制作数据时，能使输入的数据都对齐。

STEP 08：继续输入文本

1. 按 F6 键，插入关键帧。将“10”文本改为“9”文本。使用相同的方法，新建 8 个关键帧，并对其中的文本进行修改。
2. 在图层 2、图层 3 的第 10 帧插入关键帧。
3. 在“时间轴”面板上，设置“帧速率”为“12.0fps”。





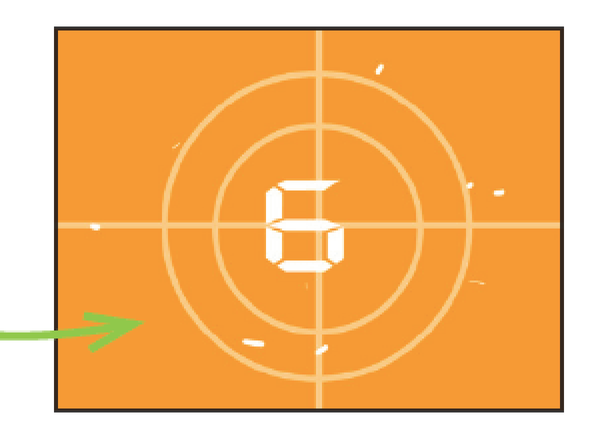
经验一箩筐——帧速率的使用技巧

由于逐帧动画的特点，每个画面可能会很快地播放过去，这样起不到强调动画效果的作用。所以合理地控制帧速率，可以使一些逐帧动画的画面以特写慢放的方式展示。



STEP 09：测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。可看到动画在不断地播放倒数计时效果。



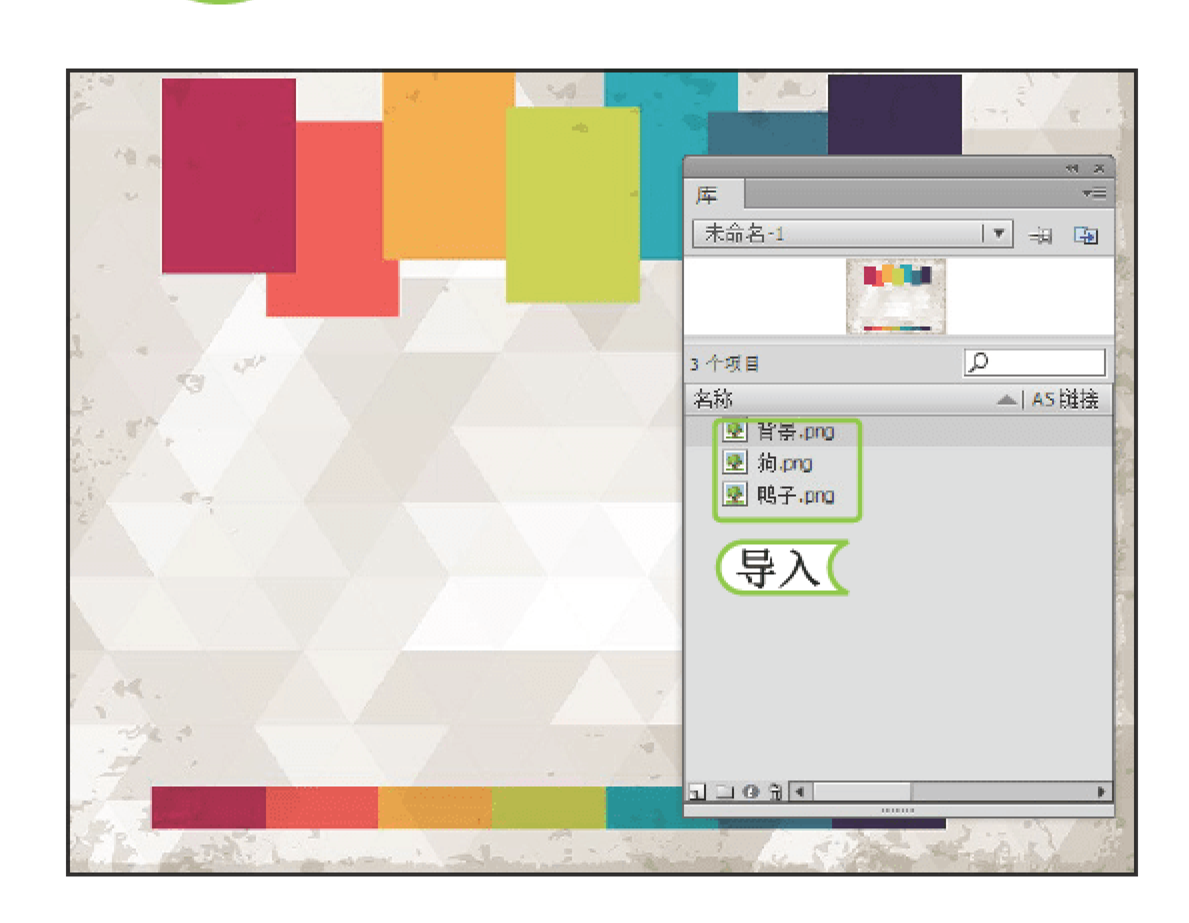


7.1.3 创建补间形状动画

补间形状动画可以在两个关键帧之间为图形或图像创建自然过渡的变形动画效果。创建补间形状动画后，Flash 将自动在两帧的中间创建一个形状变为另一个形状的动画。补间形状动画常被应用于文字变形或图形变形效果。

本例将通过补间形状动画制作动物变形的动画效果，其具体操作如下：

光盘文件
素材＼第 7 章＼动物变形
效果＼第 7 章＼动物变形 .fla
实例演示＼第 7 章＼创建补间形状动画



STEP 01: 导入素材

新建一个 1000×795 像素的空白动画文档，将“动画变形”文件夹中的所有图像导入到“库”面板中。再将“背景 .png”图像移动到场景中。最后，锁定图层 1。

STEP 02: 缩放狗图像

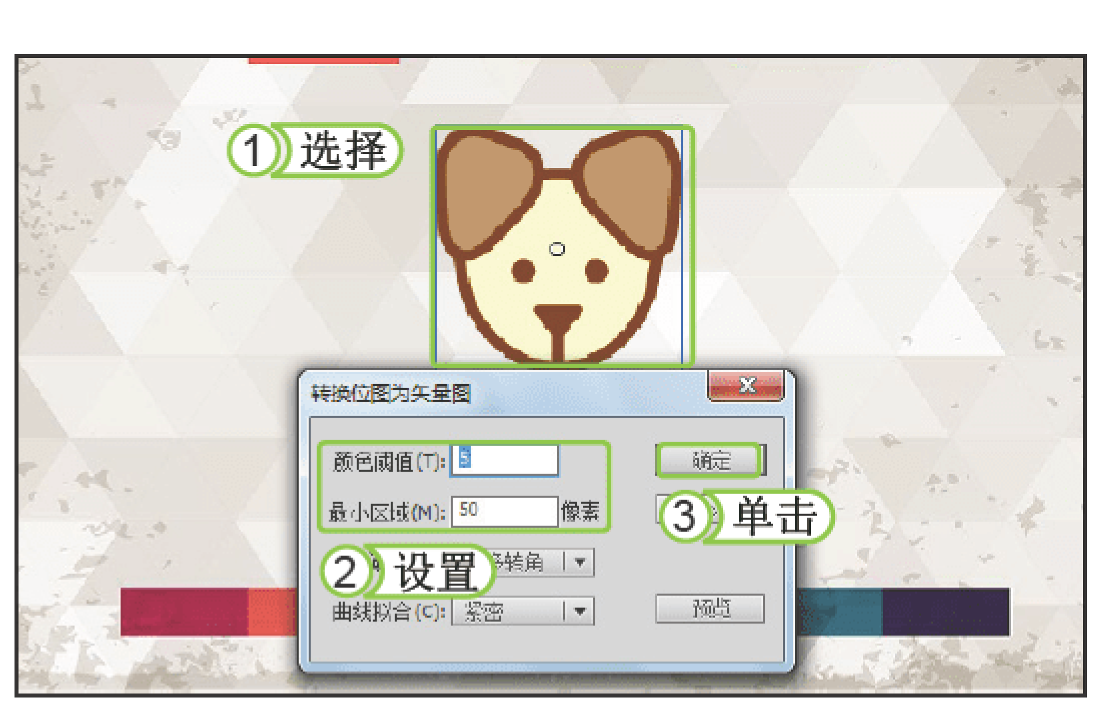
1. 新建图层 2，选择第 1 帧。从“库”面板中将“狗 .png”图像移动到场景中间。
2. 按 Ctrl+T 组合键打开“变形”面板，在其中设置“缩放宽度、缩放高度”均为“140.0%”。

提个醒

使用“变形”面板缩放图像大小，可以使编辑的两个动物图像大小相同。

STEP 03: 将位图转换为矢量图

1. 选择“狗”图像，再选择【修改】/【位图】/【转换位图为矢量图】命令。
2. 打开“转换位图为矢量图”对话框，在其中设置“颜色阈值、最小区域”为“5、50 像素”。
3. 单击 确定 按钮。

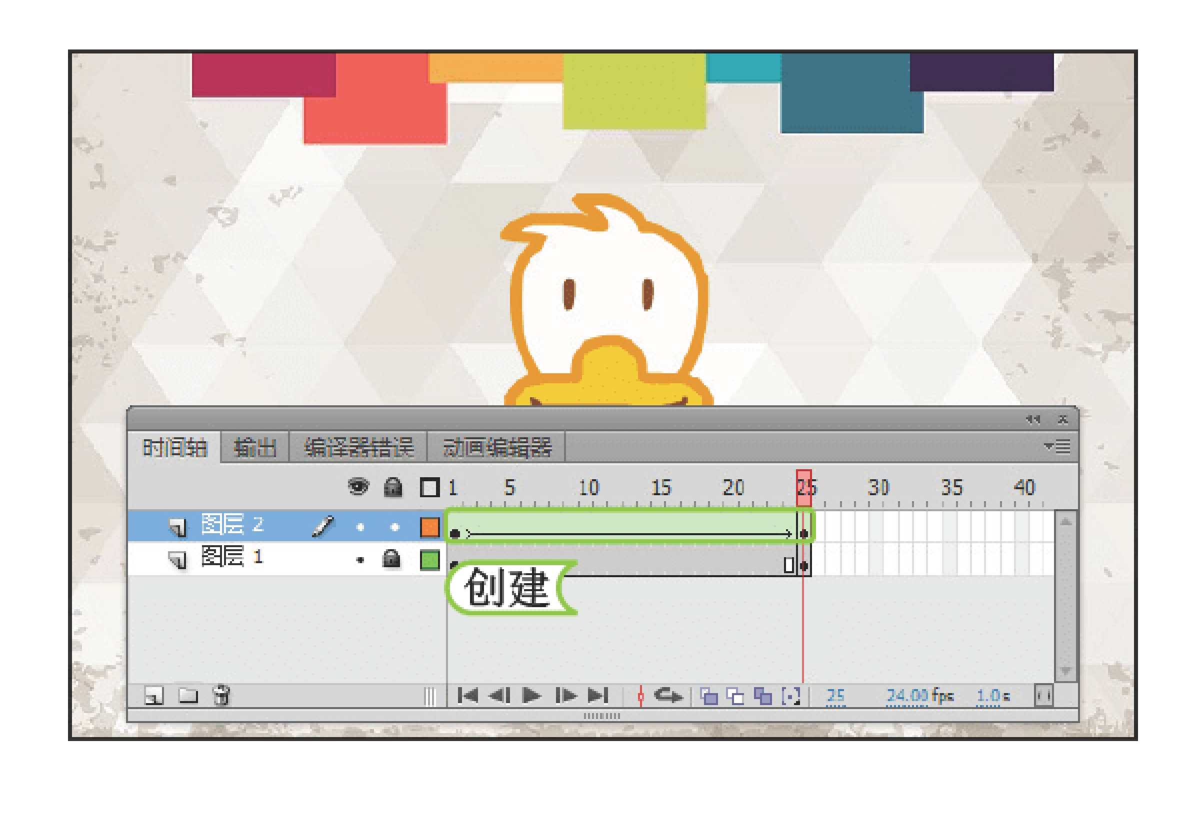


读书笔记

STEP 04： 编辑第 25 帧

1. 在图层 1 的第 25 帧插入关键帧。
2. 在图层 2 的第 25 帧插入空白关键帧。从“库”面板中将“鸭子 .png”图像移动到场景中，并使用“变形”面板，将鸭子图像放大到和之前狗图像一样的大小。

提个醒 为使鸭子图像和之前的狗图像位于同一位置，在将鸭子图像放大后，最好打开绘图纸外观功能调整鸭子图像的位置。



STEP 05： 创建补间形状动画

使用前面的方法，将“鸭子”图形转换为矢量图。选择图层 2 的第 1~25 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令。

提个醒 在制作字体、数字变形的动画时，一定要先将字体、数字分离。

STEP 06： 测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画，可见随着播放的进行，狗图像将变为鸭子图像。







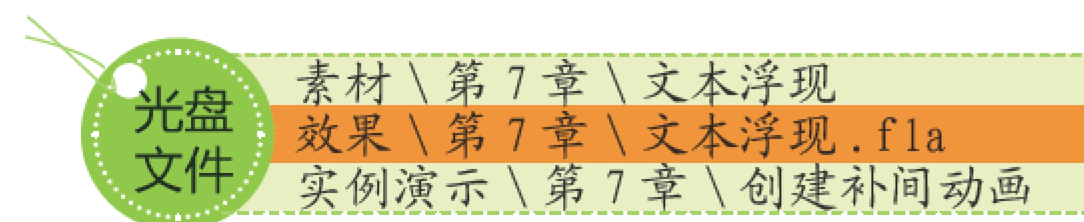
经验一箩筐——使用形状提示

使用补间形状动画为形状变形，不一定能得到满意的效果。若要控制更加复杂的形状变化，可以使用形状提示。形状提示会标识起始形状和结束形状中的相对应的点，可用 a~z 的字母进行形状标识。添加形状提示的方法是：选择需要添加开始形状提示的帧，选择【修改】/【形状】/【添加形状提示】命令，此时将出现红色“提示 a”。将提示 a 移动到要标记的位置。执行相同的命令，添加红色“提示 b”移动到要标记位置。选择需要添加结束形状提示的帧，单击第 20 帧，将绿色提示 a 移动到与第 1 帧 a 对应 b 的位置。将绿色提示 b 移动到与第 1 帧 b 对应的位置。

7.1.4 创建补间动画

补间动画是通过为一个帧中的对象属性指定一个值并为另一个帧中的该相同属性指定另一个值创建的动画。需要注意的是，制作补间动画的对象必须是元件，如果对象是图像则不能被创建。

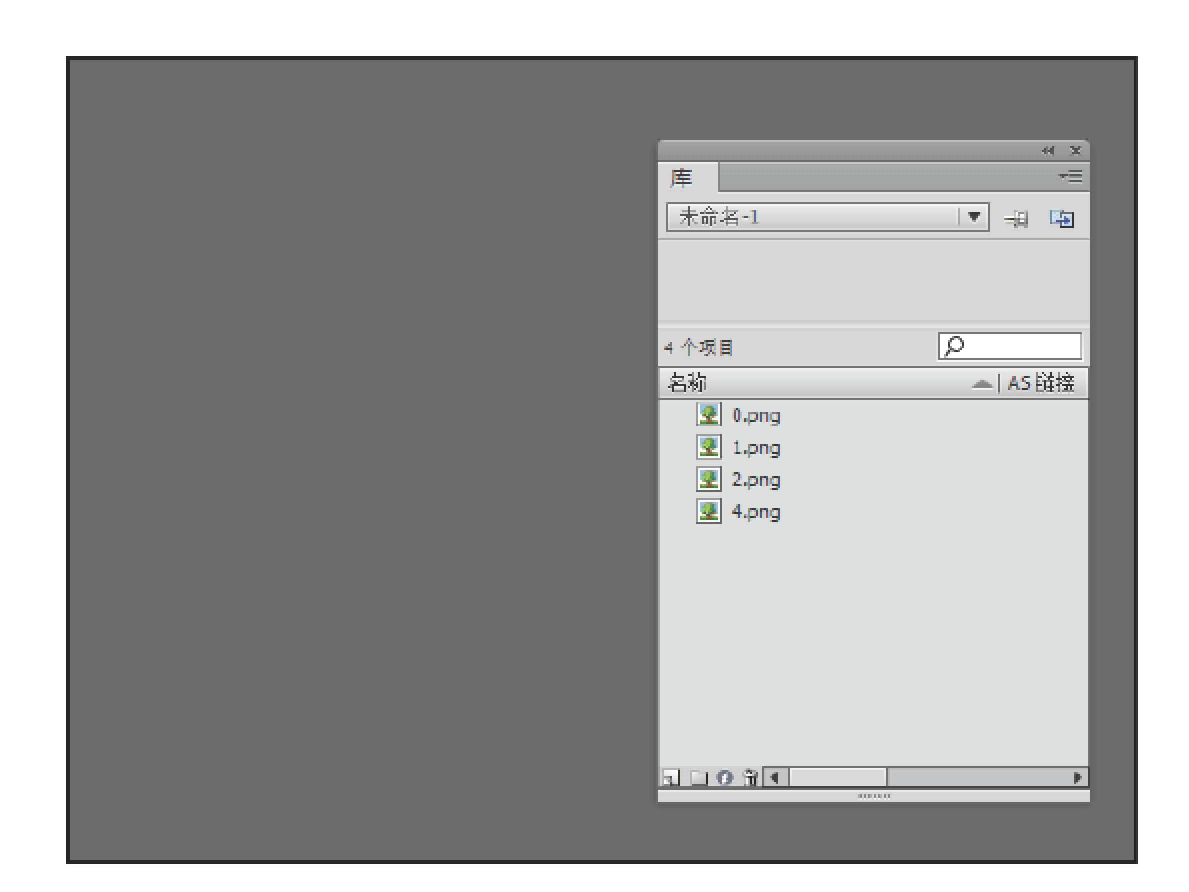
本例将新建文档，导入素材，并使用素材制作一个文本浮现的效果，其具体操作如下：



素材 \ 第 7 章 \ 文本浮现

效果 \ 第 7 章 \ 文本浮现 .fla

实例演示 \ 第 7 章 \ 创建补间动画



STEP 01：导入素材

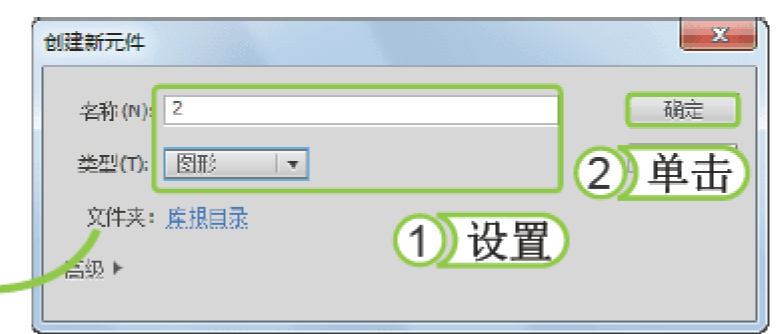
新建一个“1000×700 像素”、颜色为“灰色（#666666）”的空白动画文档，将“文本浮现”文件夹中的所有图像导入到“库”面板中。

提个醒 为了制作方便一般会把需要制作补间动画的素材先转换为图形元件。



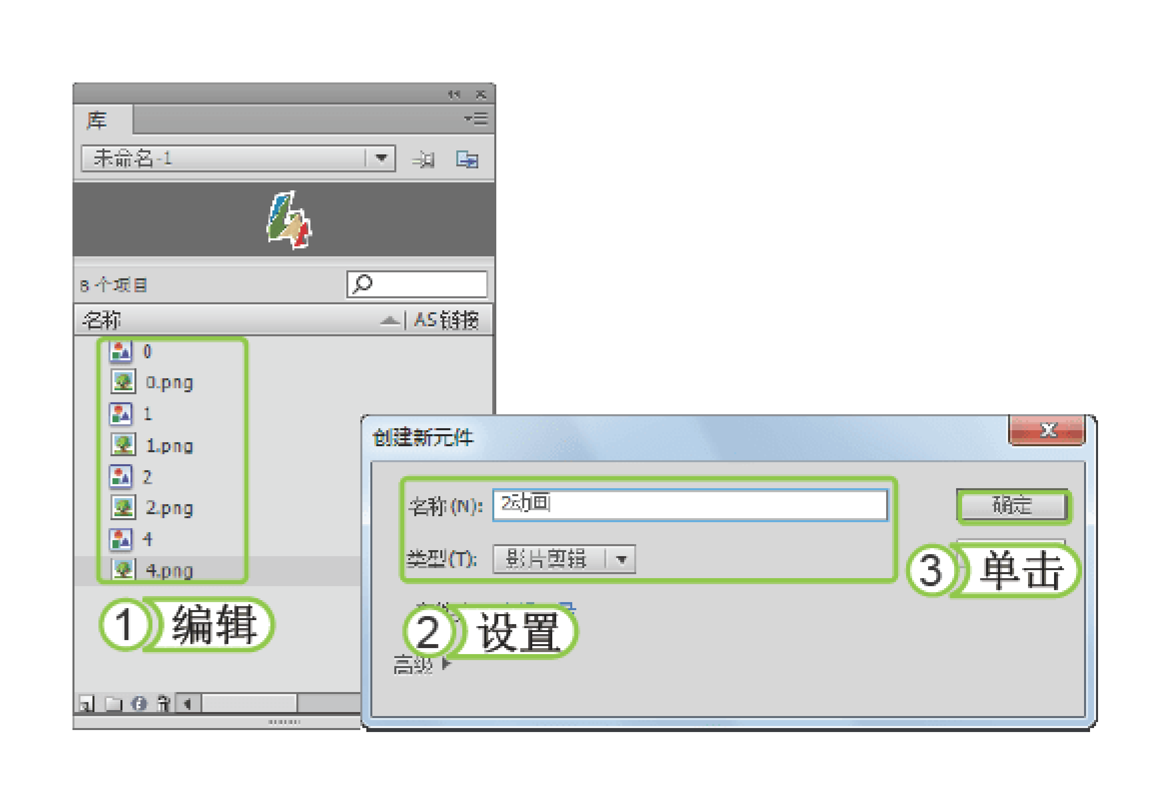
STEP 02：新建图形元件

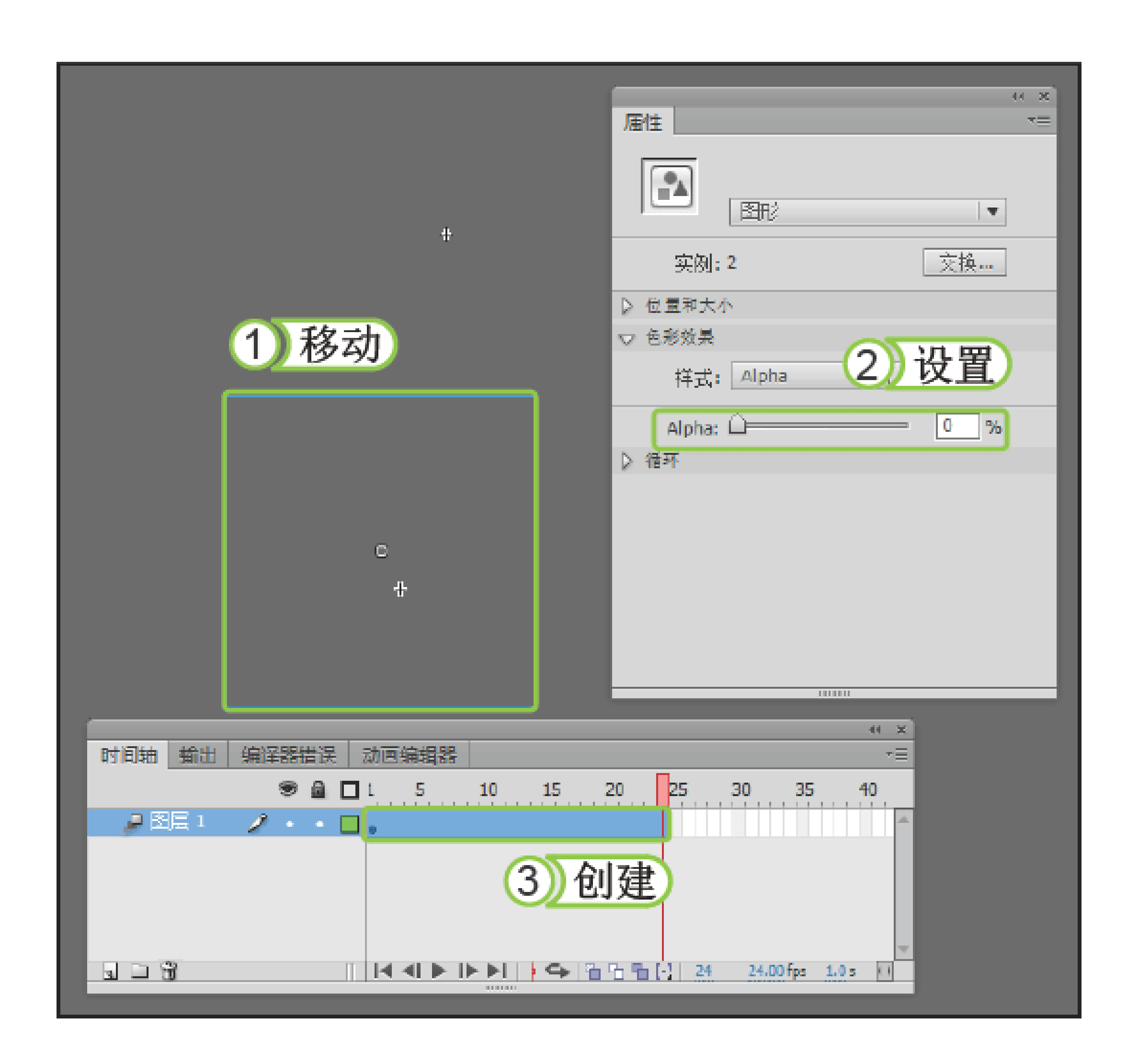
1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“2、图形”。
2. 单击 确定 按钮，进入元件编辑窗口。
3. 从“库”面板中将“2”图形移动到场景中。



STEP 03：新建影片剪辑元件

1. 使用相同的方法，将剩下的图像都转换为图形元件。
2. 再选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“2 动画、影片剪辑”。
3. 单击 确定 按钮。

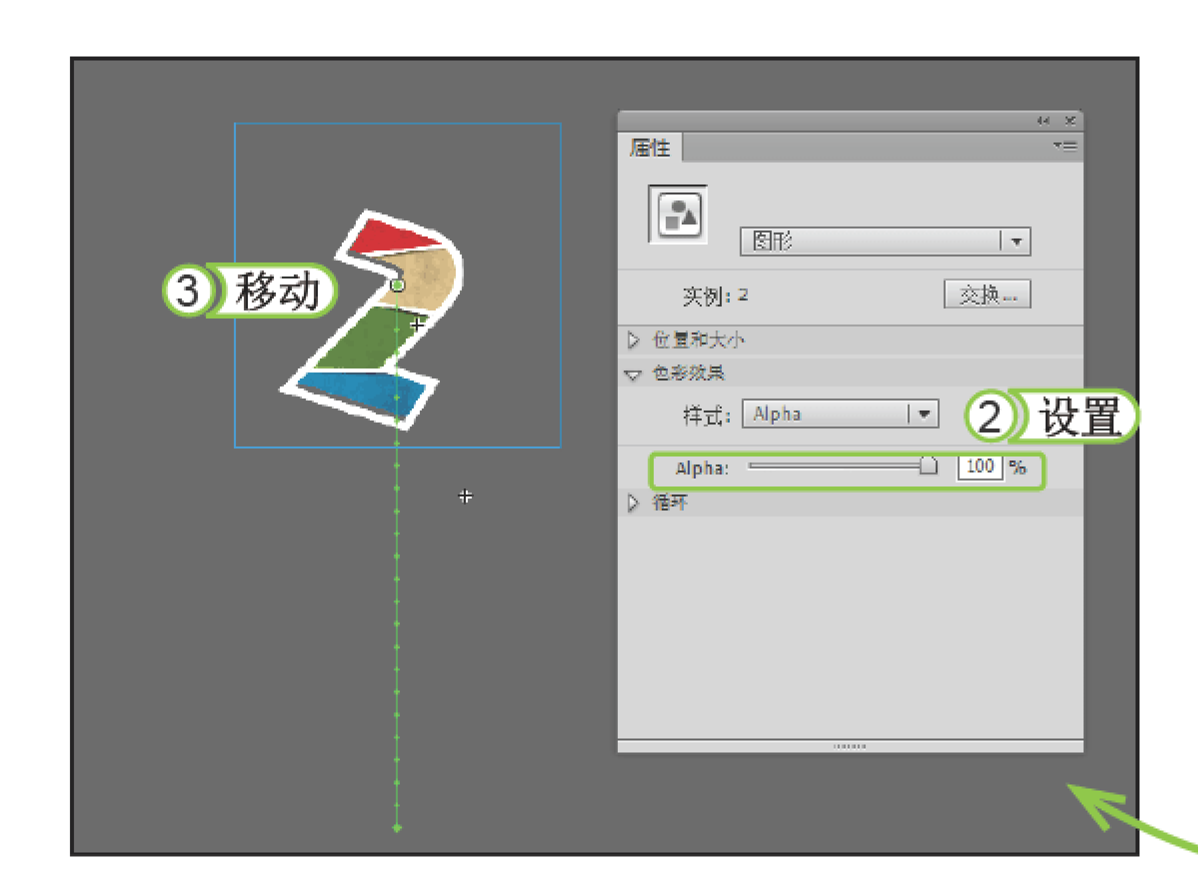




STEP 04： 设置元件透明度

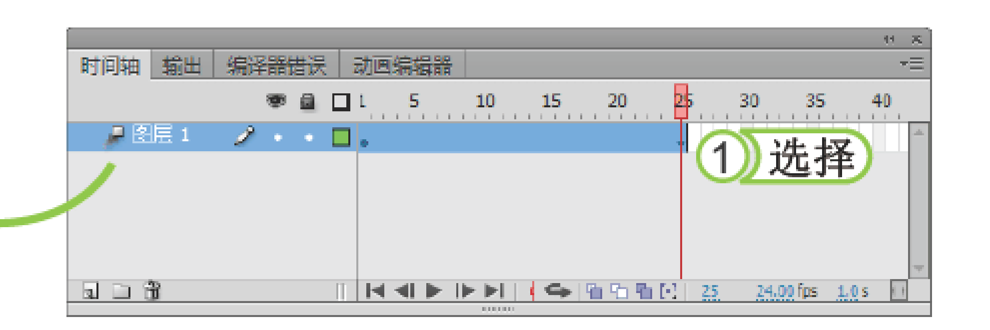
1. 从“库”面板中将“2”元件拖动到场景中。
2. 选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板。展开“色彩效果”栏，设置“Alpha”为“0%”。
3. 在“时间轴”面板中选择第1帧。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，在第1~24帧创建补间动画。

提个醒 选择【插入】/【补间动画】命令，也可创建补间动画。



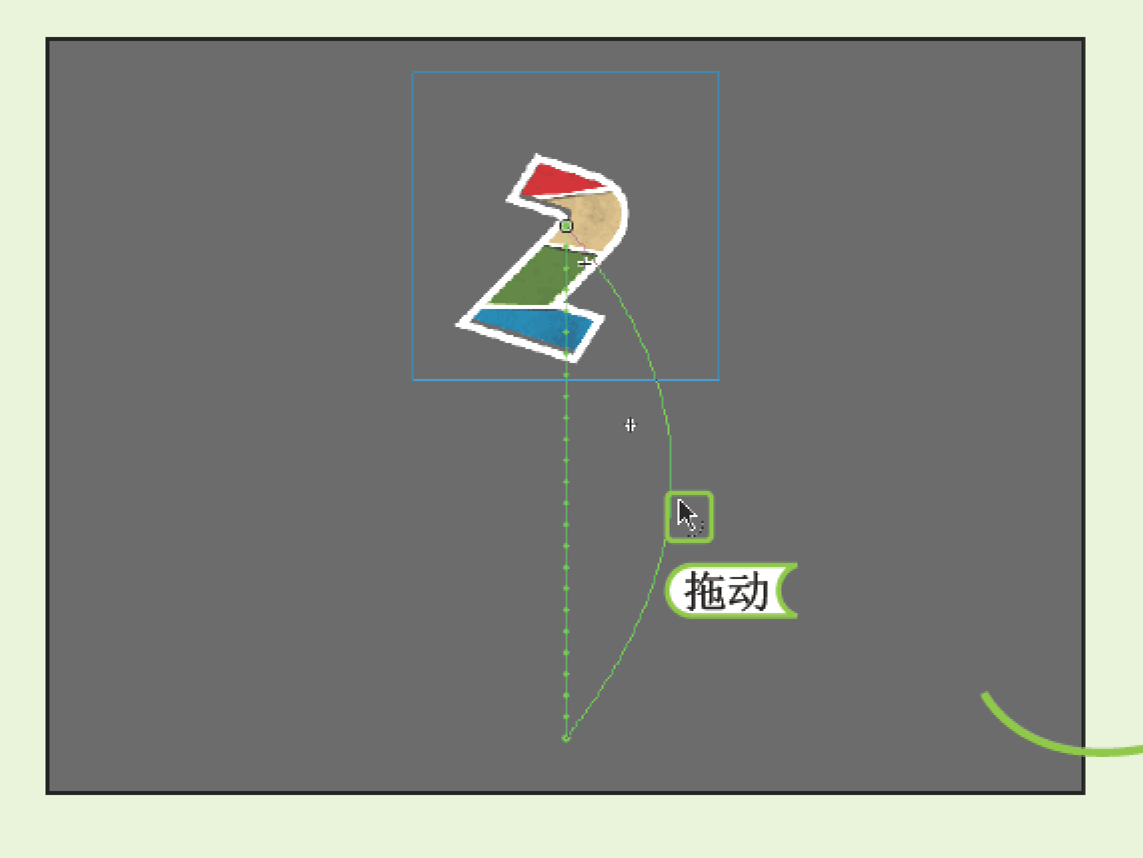
STEP 05： 编辑元件的移动轨迹

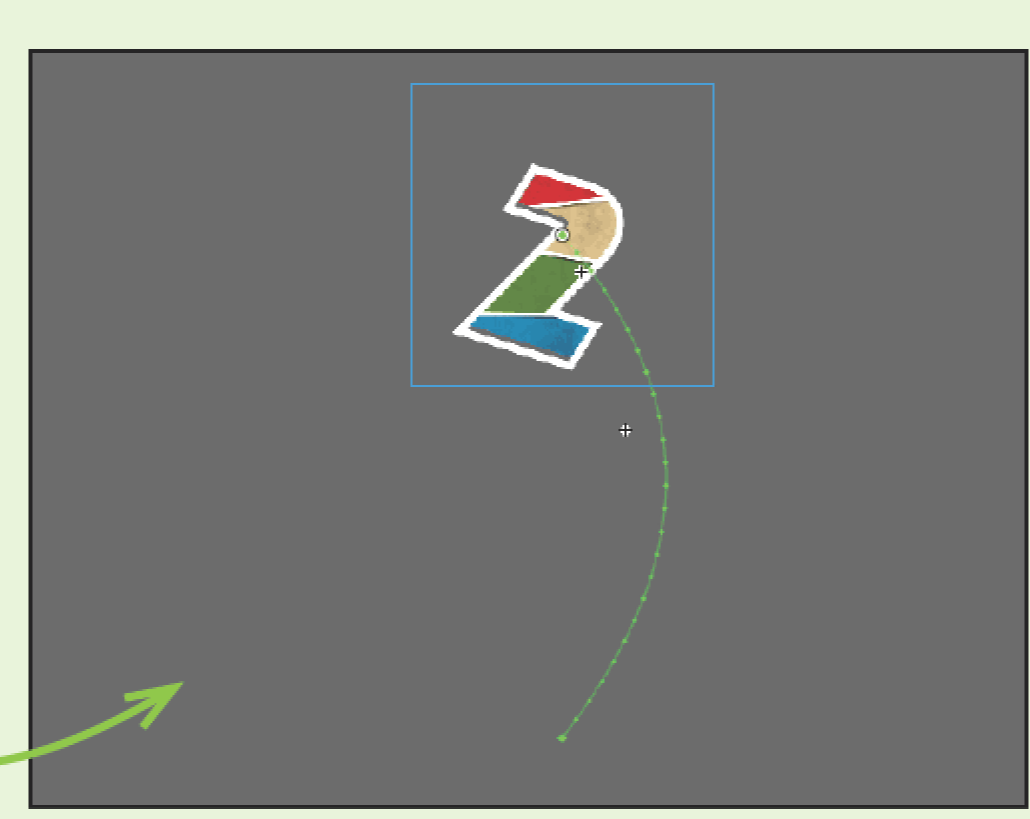
1. 选择第25帧，按F6键，插入关键帧。
2. 选择“2”元件，在“属性”面板中设置“Alpha”为“100%”。
3. 按住Shift键的同时，将元件向上移动，制作水平向上浮动的效果。此时，元件的移动轨迹将以绿色线条出现。



经验一箩筐——编辑元件运动轨迹的方法

在制作补间动画时，单纯地水平移动或垂直移动可能不能满足动画效果的要求。此时，用户可以通过编辑元件运动的轨迹丰富动画效果。编辑元件运动轨迹的方法是：选择“选择工具”，将鼠标移动到运动轨迹上拖动，即可编辑元件运动轨迹，如下图所示。





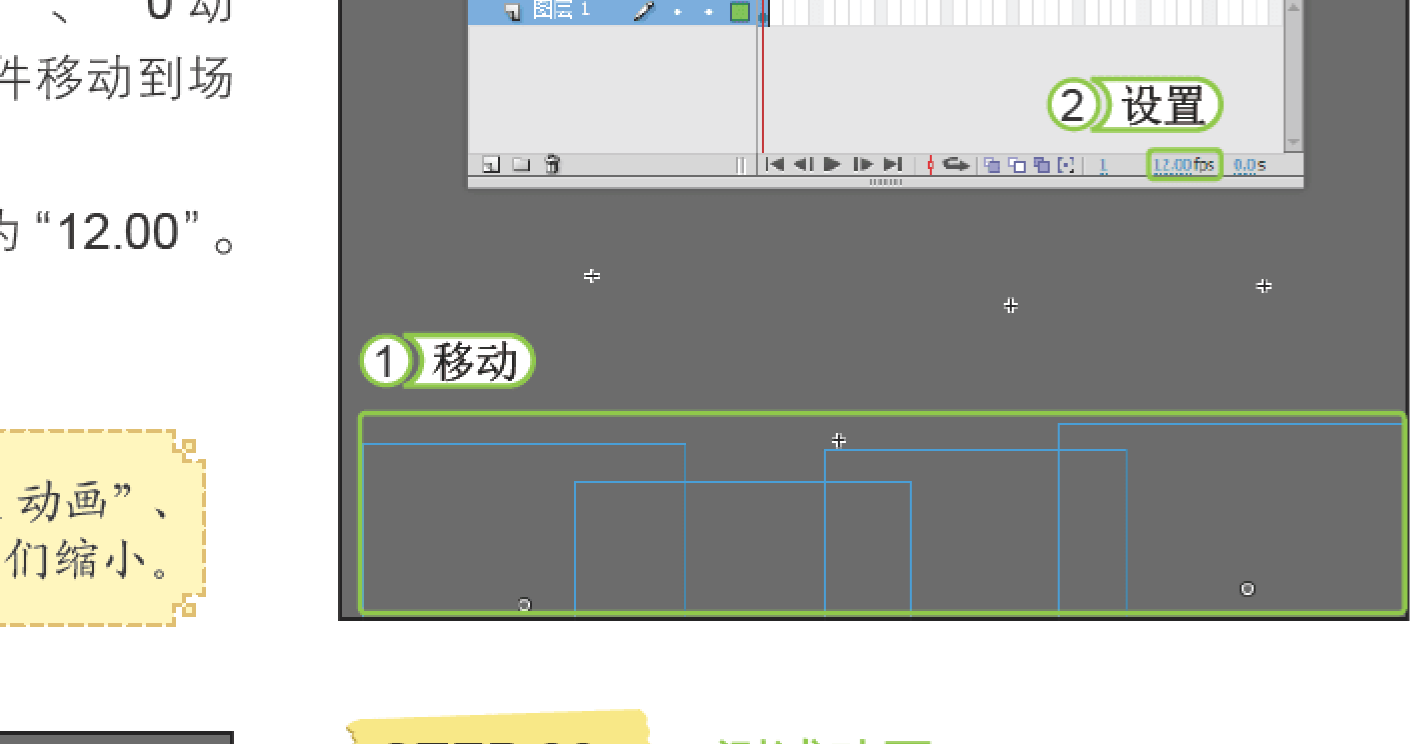
STEP 06：制作其他影片剪辑元件

使用相同的方法，创建“0 动画”、“1 动画”、“4 动画”影片剪辑。将“0 动画”的补间动画设置为第 1 帧 ~15 帧，将“1 动画”的补间动画设置为第 1 帧 ~23 帧，将“4 动画”的补间动画设置为第 1 帧 ~30 帧。返回场景 1。

提个醒 在制作“1 动画”时，为其创建补间动画后，可先在第 23 帧插入属性关键帧，再将多余的帧删除。

STEP 07：应用元件

1. 从“库”面板中，依次将“2 动画”、“0 动画”、“1 动画”和“4 动画”元件移动到场景下方排列。
2. 在“时间轴”面板中设置“帧速率”为“12.00”。



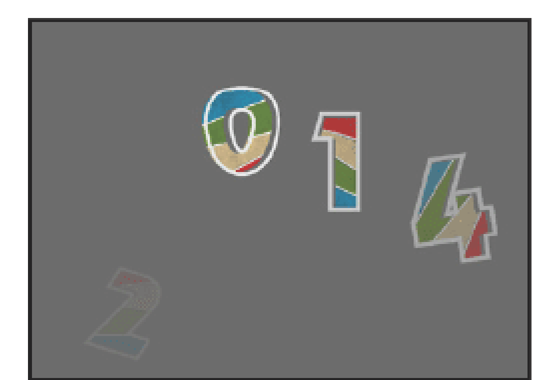
提个醒 将“2 动画”、“0 动画”、“1 动画”、“4 动画”元件移动到场景时，需要将它们缩小。



STEP 08：测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画，即可看到数字不断地在动画中浮现出来。

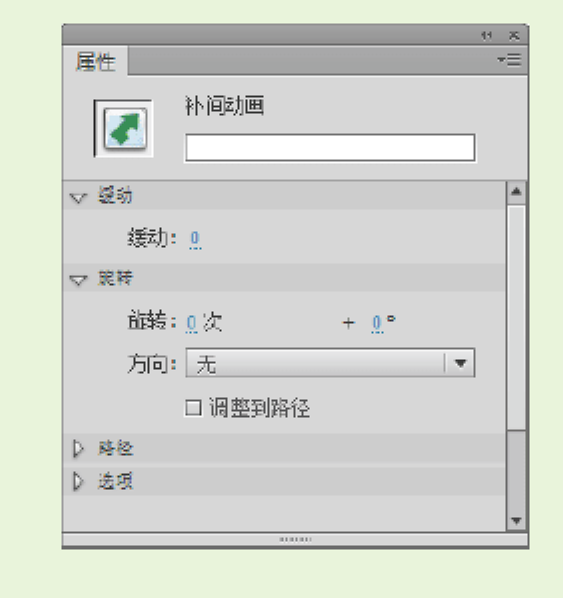




经验一箩筐——设置补间动画

用户除了可对补间动画的运动路径进行编辑外，还可对补间动画的旋转方式、运动速度等进行设置。其方法是：在时间轴上选择需要设置的补间动画，在“属性”面板中进行设置。选择补间动画后，“属性”面板如右图所示，其中各参数作用如下。

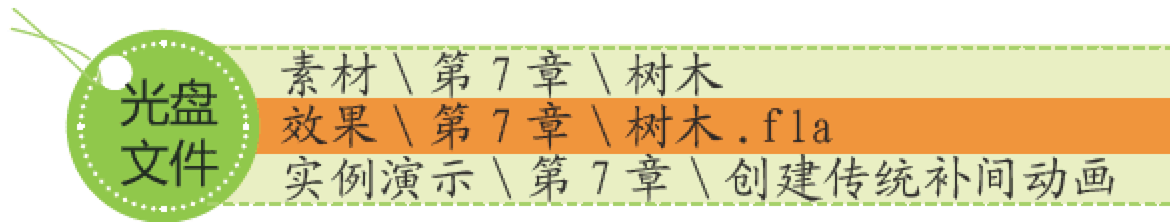
- **缓动：** 用于设置动画运动的速率。当数值为 0 时，表示正常运动；为负值时，将先慢后快的运动；为正值时，将先快后慢的运动。
- **旋转：** 用于设置动画中元件对象在运动过程中的旋转次数，数字越大旋转速度越快。
- **方向：** 用于设置动画中元件对象在运动过程中的旋转方向。
- ☑ 调整到路径 **复选框：** 选中该复选框，元件将跟随着运动路径的方向调整运动方向。



7.1.5 创建传统补间动画

Flash 中的传统补间动画与补间动画类似，但在某种程度上，其创建过程更为复杂，也不那么灵活。不过，传统补间所具有的某些类型的动画控制功能是补间动画所不具备的。动画中的变化是在关键帧中定义的，在补间动画中，可以在动画的重要位置定义关键帧，Flash 会自行创建关键帧之间的帧内容。 补间动画的插补帧显示为浅蓝色或浅绿色，并会在关键帧之间绘制一个箭头。

本例将使用传统补间动画制作一个文字下降后，从树木上掉落下一个形状的效果，其具体操作如下：

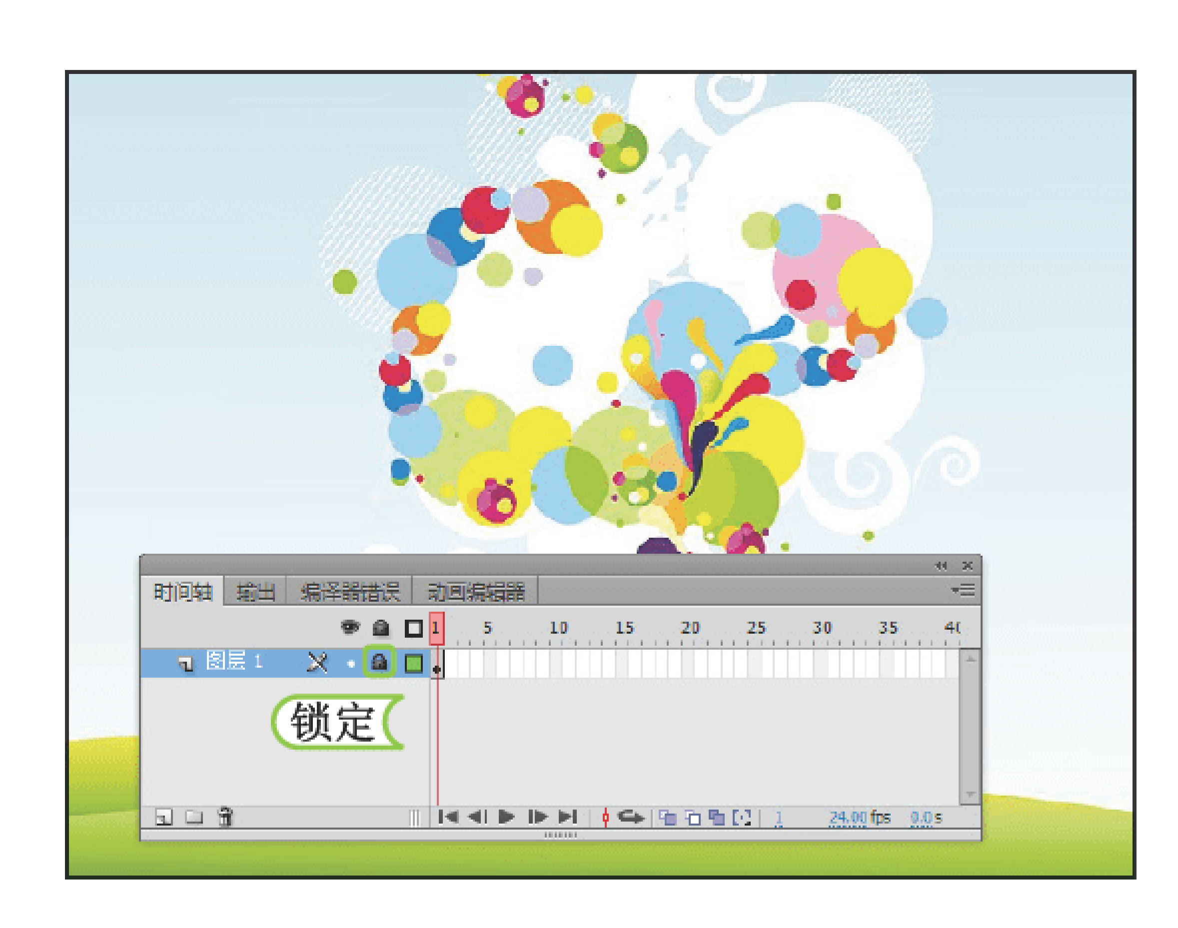


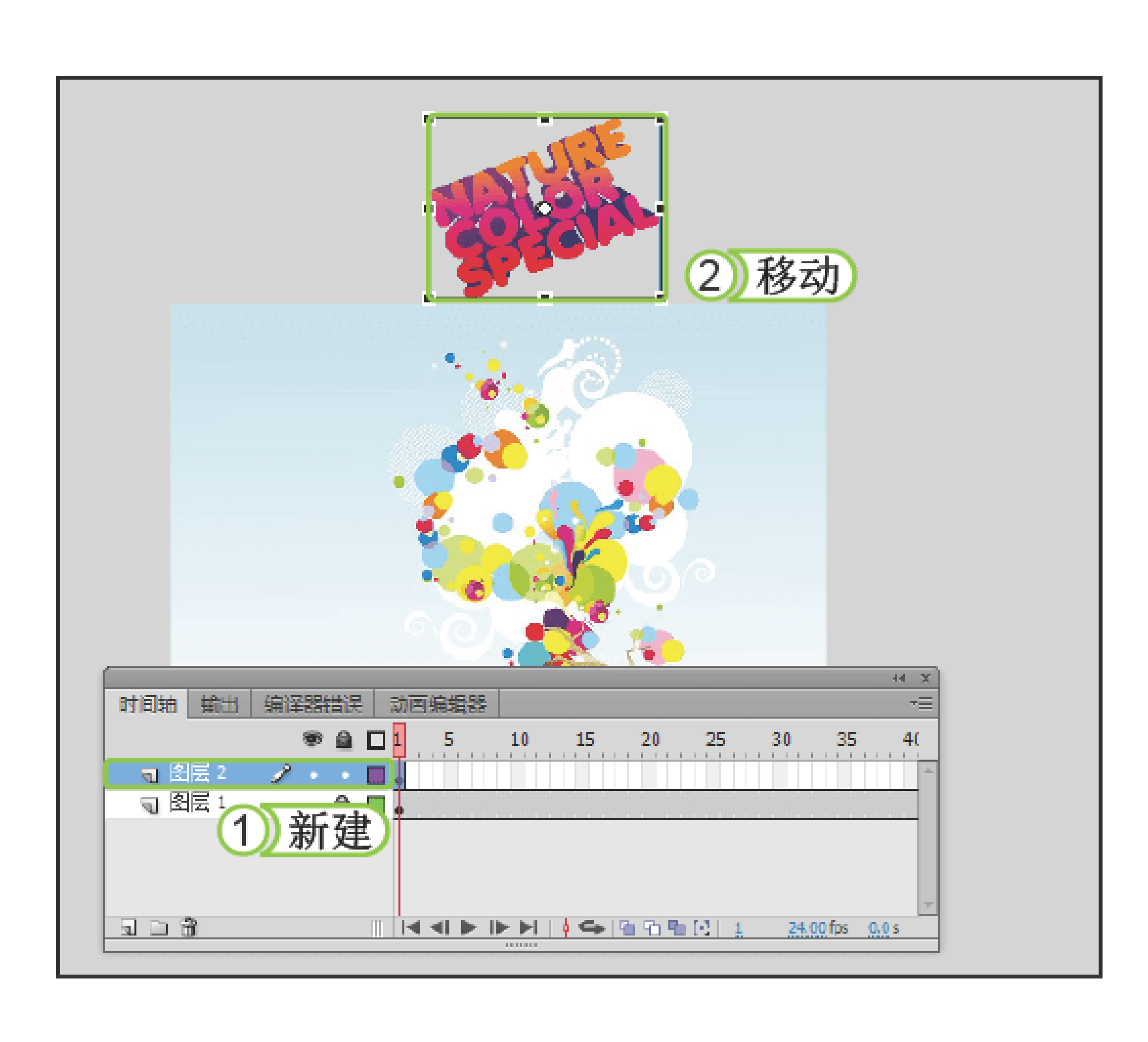
STEP 01： 导入素材

新建一个 1000×729 像素的空白动画文档，将“树木”文件夹中的所有图像导入至“库”面板中。将“背景 .png”图像移动场景中，并锁定图层 1。

提个醒

在使用传统补间动画制作动画时，用户并不需要将图像对象转换为元件。

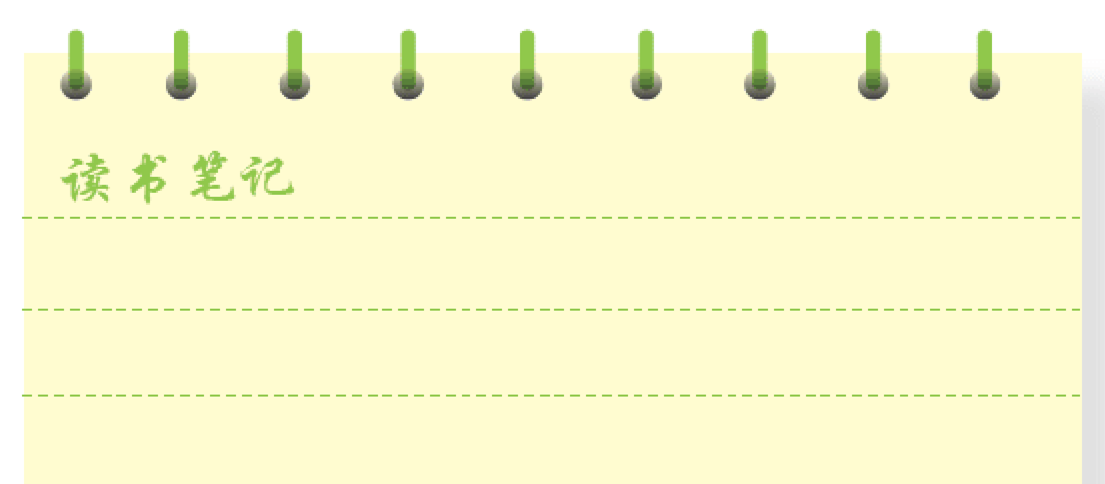




STEP 02： 创建传统补间动画

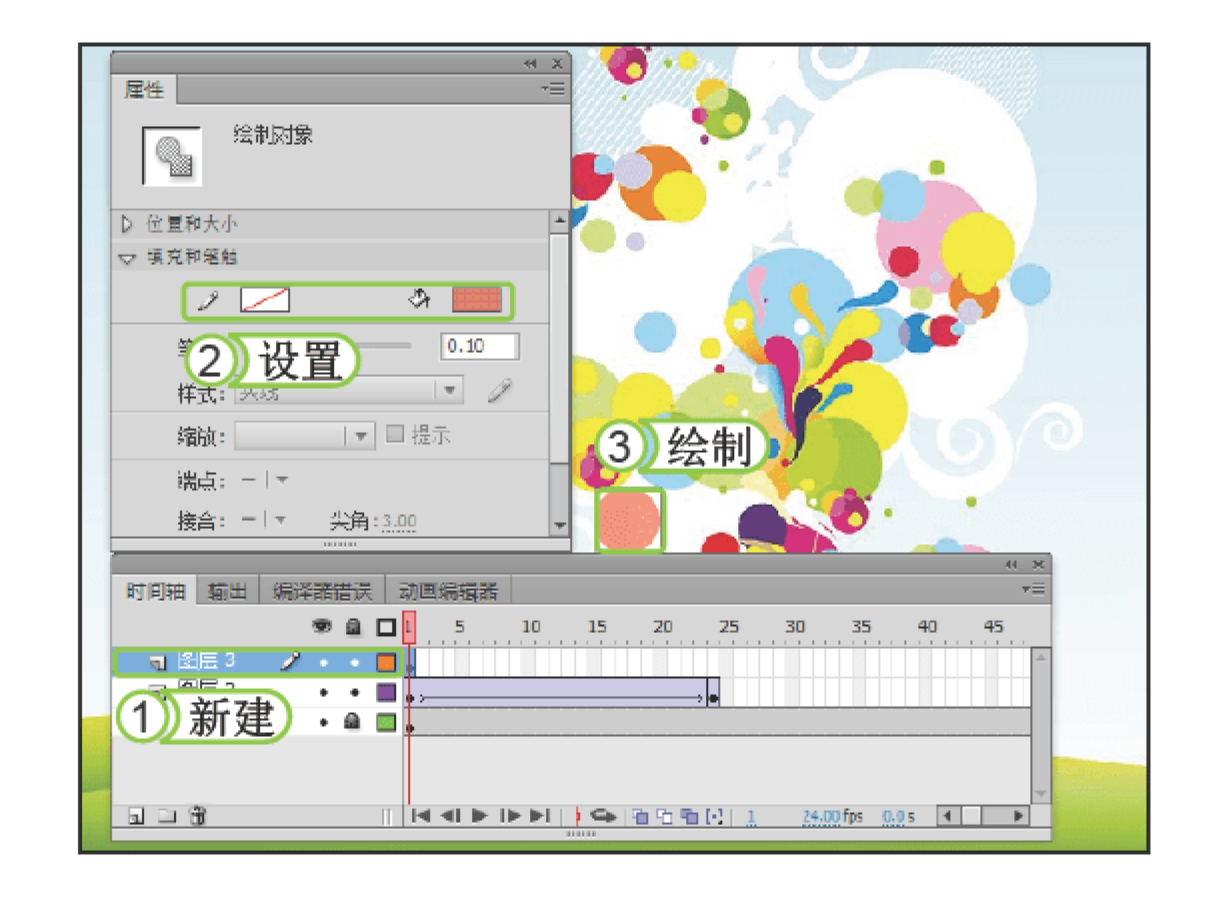
1. 在图层 1 的第 50 帧插入关键帧，新建图层 2。
2. 从“库”面板中将“文字 .png”图像移动到场景的上方，并将其缩小。
3. 选择图层 2 的第 24 帧，插入关键帧。
4. 使用“选择工具” 将“文字 .png”图像移动到场景中间。选择第 1 帧～第 24 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令。在第 1 帧～第 24 帧，创建传统补间动画。





STEP 03：绘制形状

1. 在“时间轴”面板中单击按钮，新建图层 3。
2. 选择“椭圆工具”，在“属性”面板中设置“笔触颜色、填充颜色”为“无、红色(#FF3300)”，设置“Alpha”为“50%”。
3. 使用鼠标在场景中绘制一个透明的正圆。



STEP 04：创建第 1 段传统补间动画

1. 在第 25 帧上插入关键帧。
2. 在第 35 帧上插入关键帧，使用“选择工具”将绘制的正圆移动到图像中的地面上，并将其缩小。选择第 25 帧～第 35 帧，单击鼠标右键，在弹出的在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间动画”命令。

STEP 05：设置传统补间动画

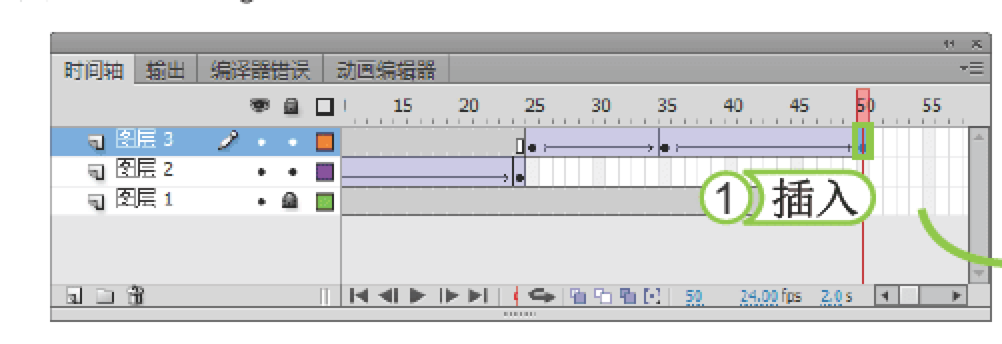
1. 在“时间轴”面板中，选择刚刚创建传统补间动画的任意帧。
2. 在“属性”面板中设置“缓动”为“100”，并选中☑缩放复选框。

提个醒

设置“缓动”为正数可以减慢传统补间动画的运动速度。设置“缓动”为负数则正好相反。

STEP 06：创建第 2 段传统补间动画

1. 在第 50 帧插入关键帧，移动圆形，并将其放大。
2. 选择第 50 帧，在“属性”面板中设置“缓动”为“-10”。





STEP 07： 测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。即可看到在文本下移后，圆形开始落到地上并弹起来。



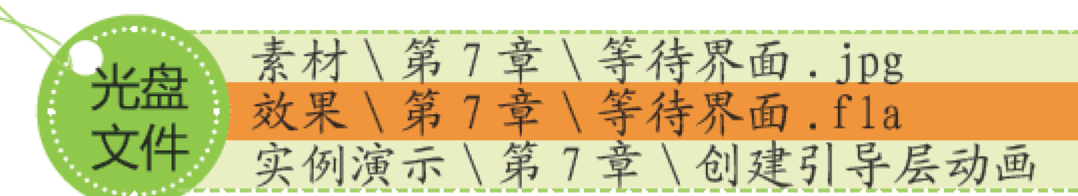




7.1.6 创建引导层动画

引导动画是在传统补间动画中绘制运动路径，它可以使动画对象沿用户指定的路径运动，引导动画必须具备两个条件：一是路径；二是在路径上运动的对象。一条路径上可以有多个对象运动，引导路径都是通过静态线条完成的，且在播放动画时路径线条不会显示。

本例将使用引导层动画制作文字运动效果，使文字沿着一条路径运行，其具体操作如下：

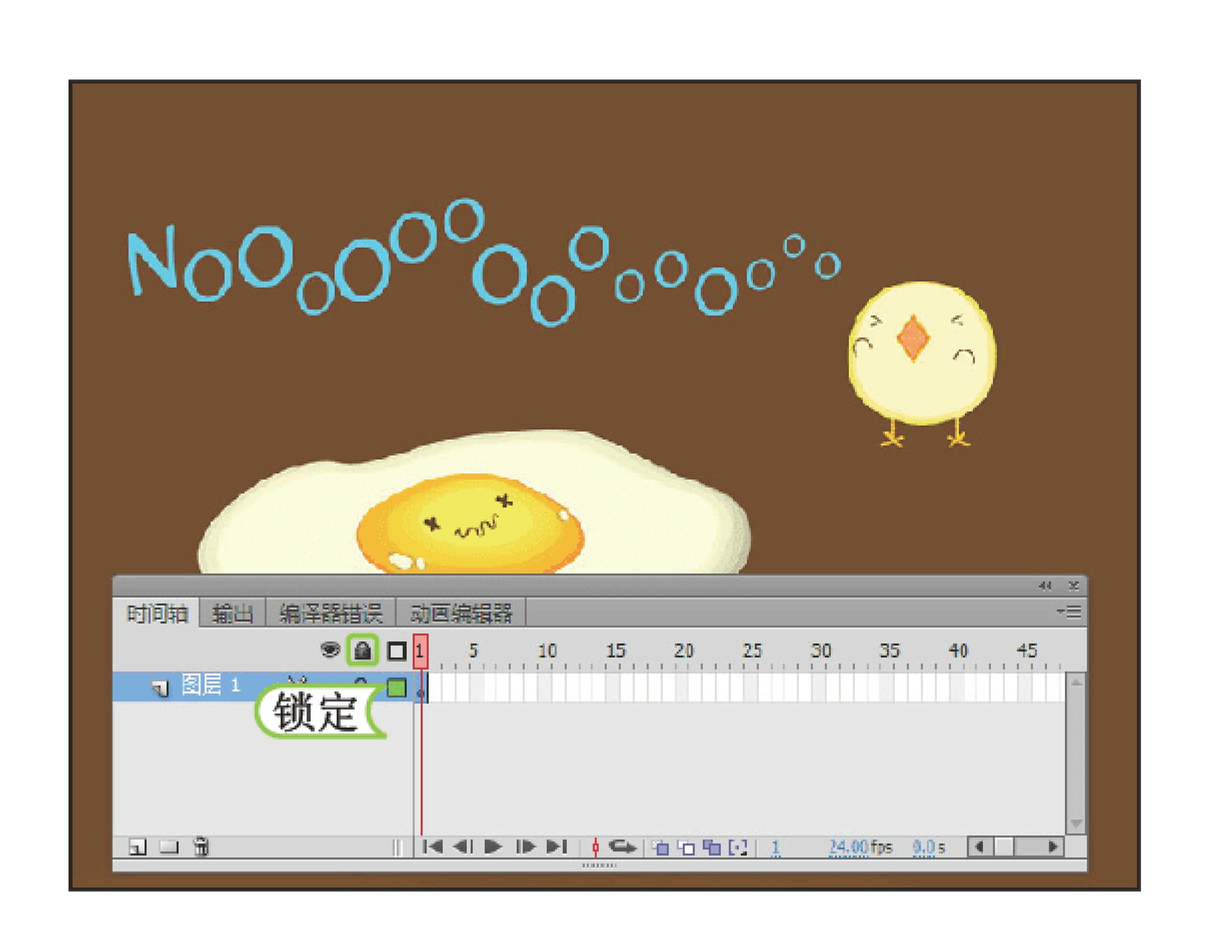


光盘文件

素材 \ 第 7 章 \ 等待界面 .jpg
效果 \ 第 7 章 \ 等待界面 .fla
实例演示 \ 第 7 章 \ 创建引导层动画

STEP 01： 导入素材

新建一个大小为 1000×656 像素的空白动画文档，将“等待界面 .jpg”图像导入到场景中，并锁定图层 1。



提个醒

用户可以对图形和文本使用引导层动画，其操作方法基本相同。

STEP 02： 创建引导图层

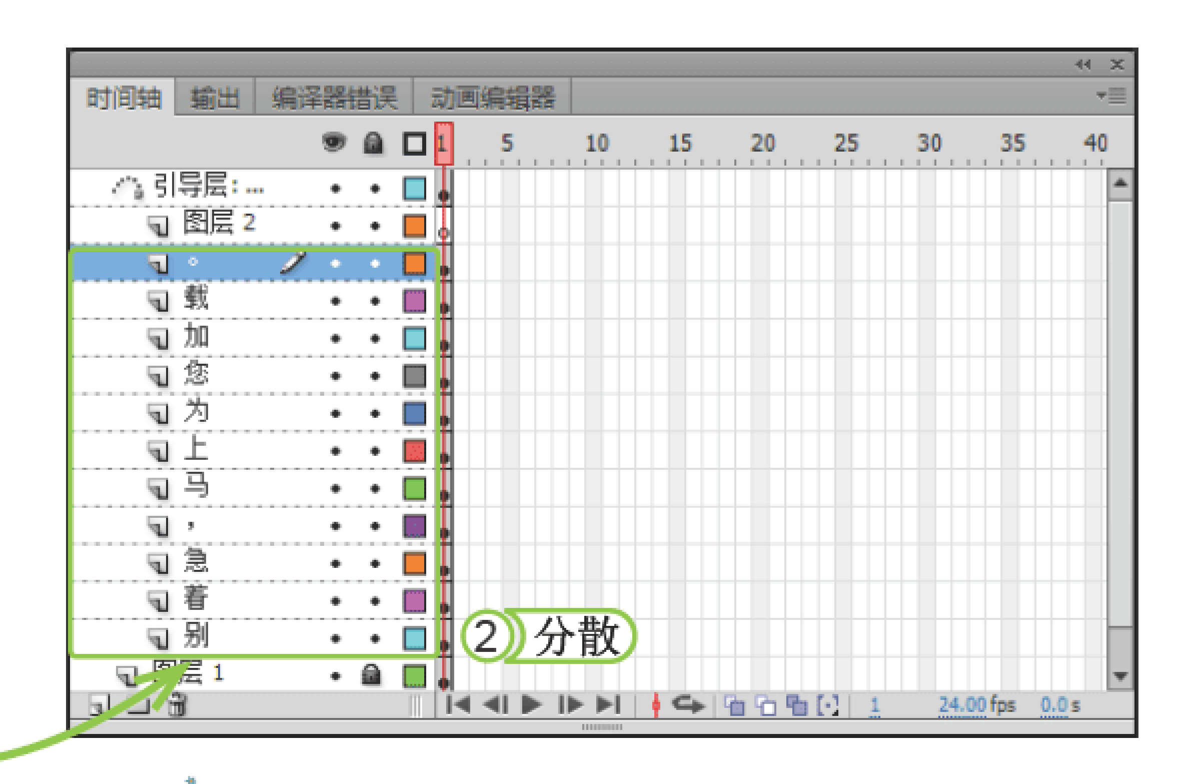
1. 新建图层 2，选择“文本工具” T，设置“字体、字号、颜色”为“方正卡通简体、40 点、白色（#FFFFFF）”，在图层 2 中输入文本。
2. 在图层 2 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，创建引导层。在引导层上，使用“钢笔工具” 绘制一条引导曲线。为了方便后面放置文本，绘制的引导线应该在操作场景区域。



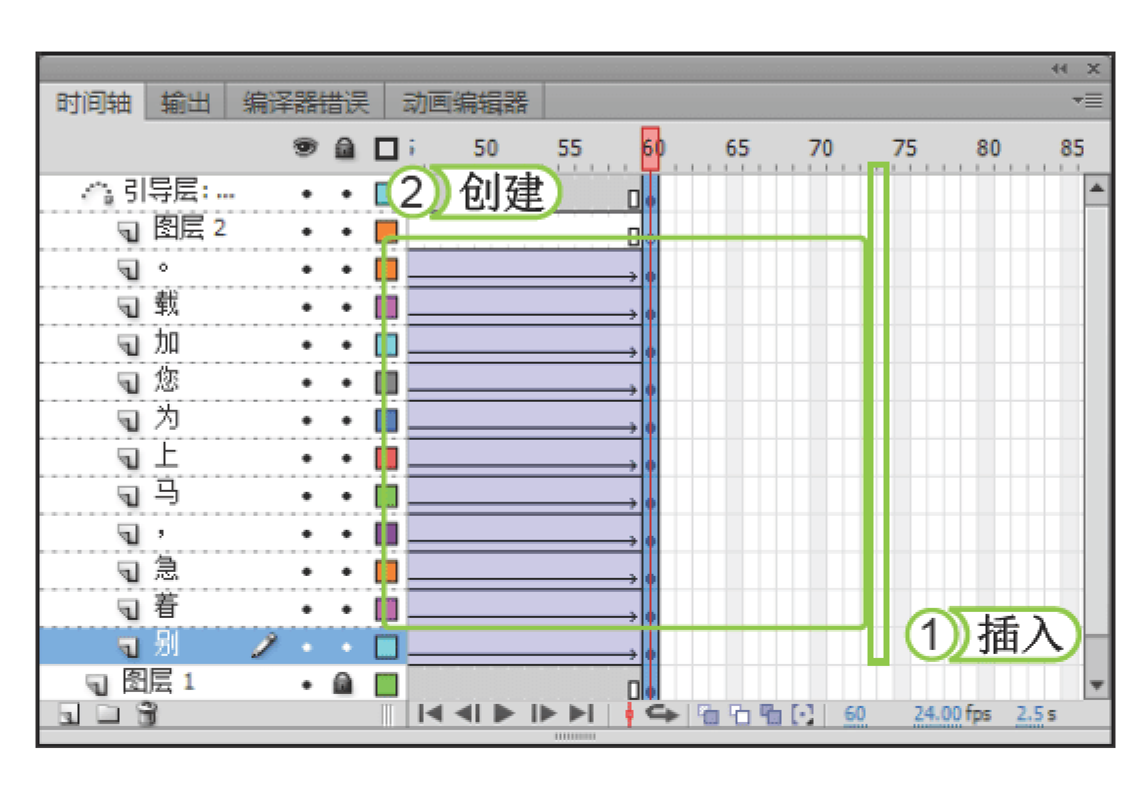
STEP 03： 分散图层

1. 选择文本，按Ctrl+B组合键分离文字为对象。
2. 选择【修改】/【时间轴】/【分散到图层】命令，将文字对象分散到各个图层。



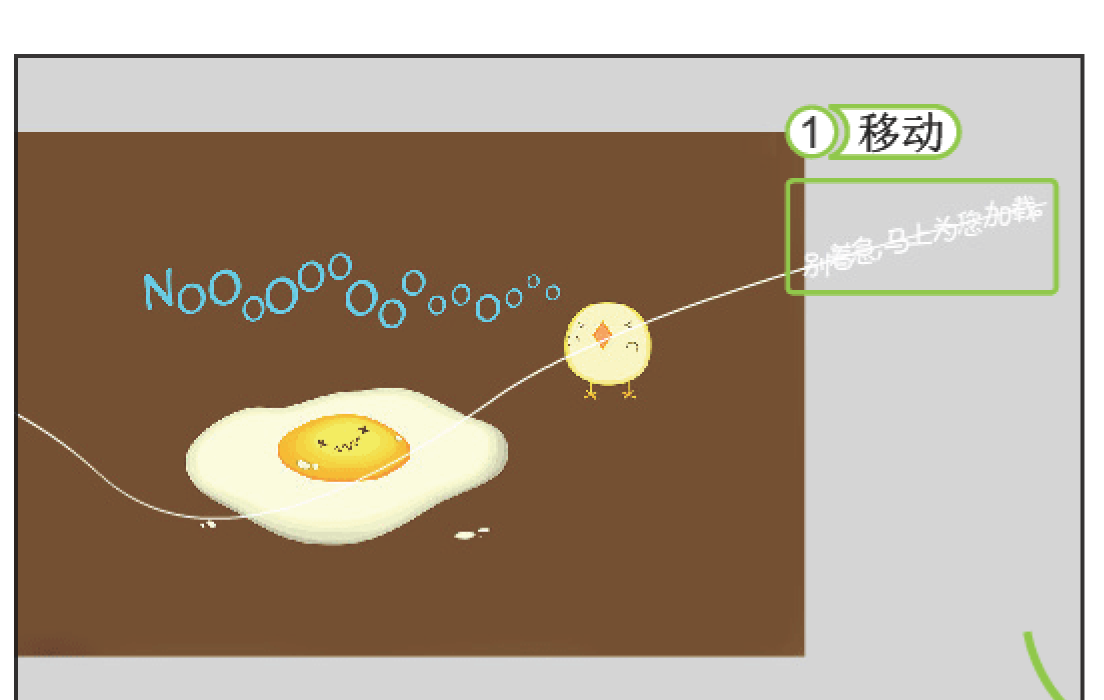


提个醒 如果不将文本分散到各图层，Flash将会报错。



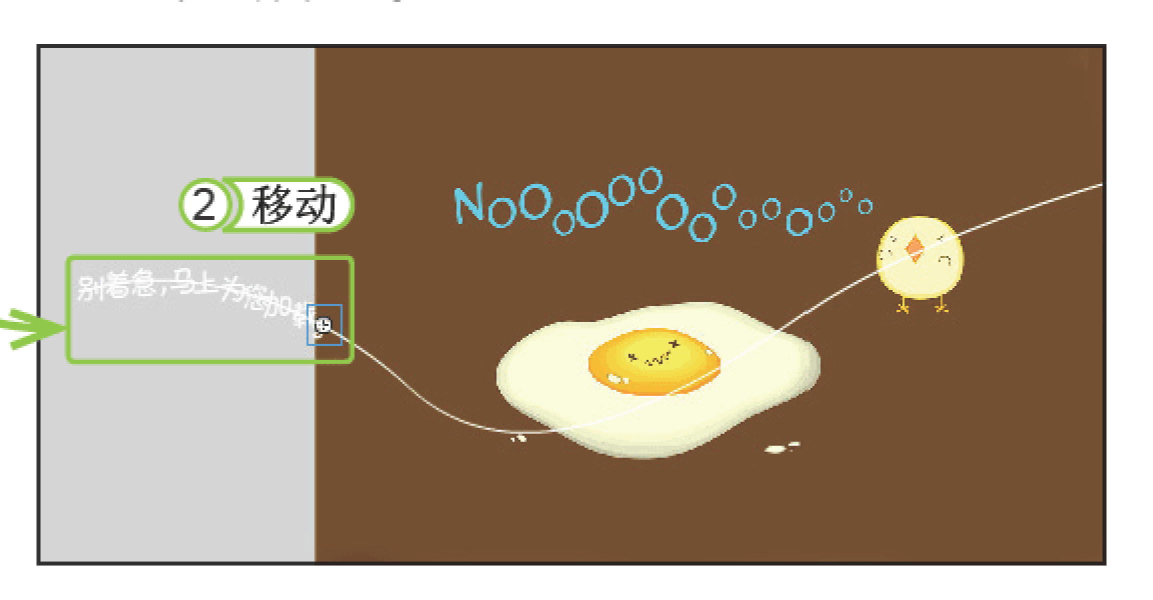
STEP 04： 创建传统补间

1. 按住Shift键，选择所有图层的第60帧，按F6键插入关键帧。
2. 选择“别”图层～“。”图层的1~60帧，分别为它们创建传统补间。



STEP 05： 绑定实例

1. 将文本图层中的第1帧文字对象拖放到引导线右端紧贴。
2. 将文本图层中的第65帧文字对象拖放到引导线左端紧贴。

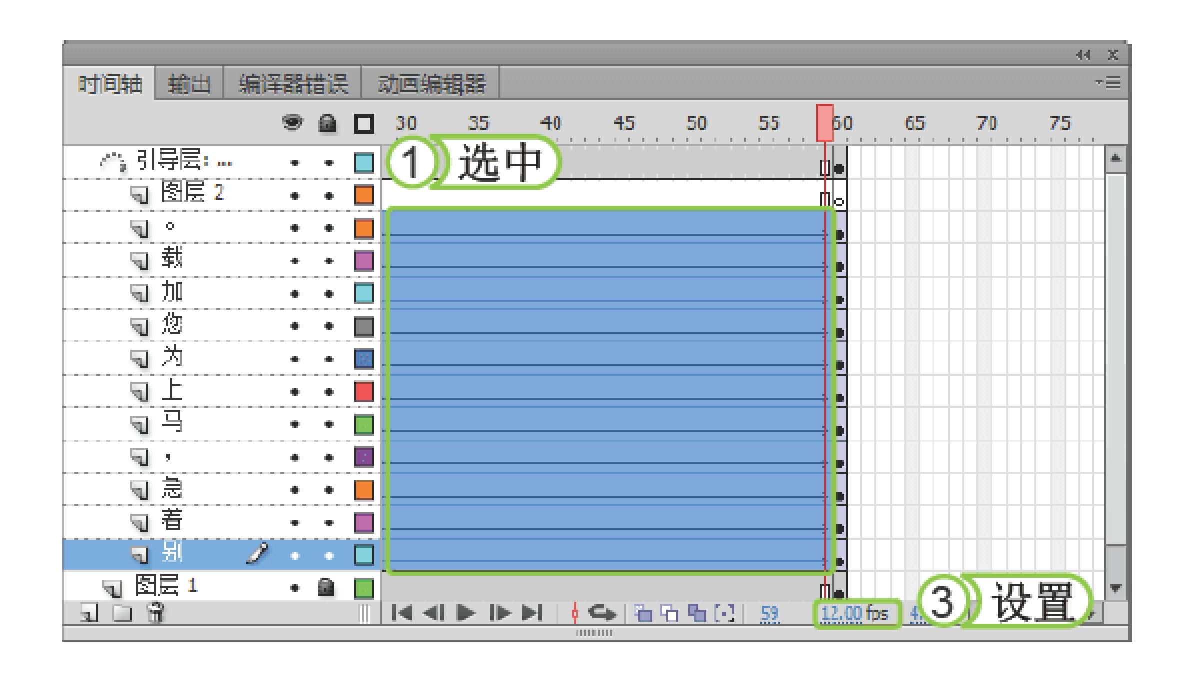


读书笔记

STEP 06：设置动画属性

1. 选中文本图层中的补间动画区域。
2. 在“属性”面板中，选中☑调整到路径复选框。
3. 在“时间轴”面板中，设置“帧率”为“12.00fps”。





提个醒 用户也可逐个选择文本图层中的补间动画区域，再设置“属性”面板。

STEP 07：测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画，可见输入的文字跟随着绘制的路径运动。



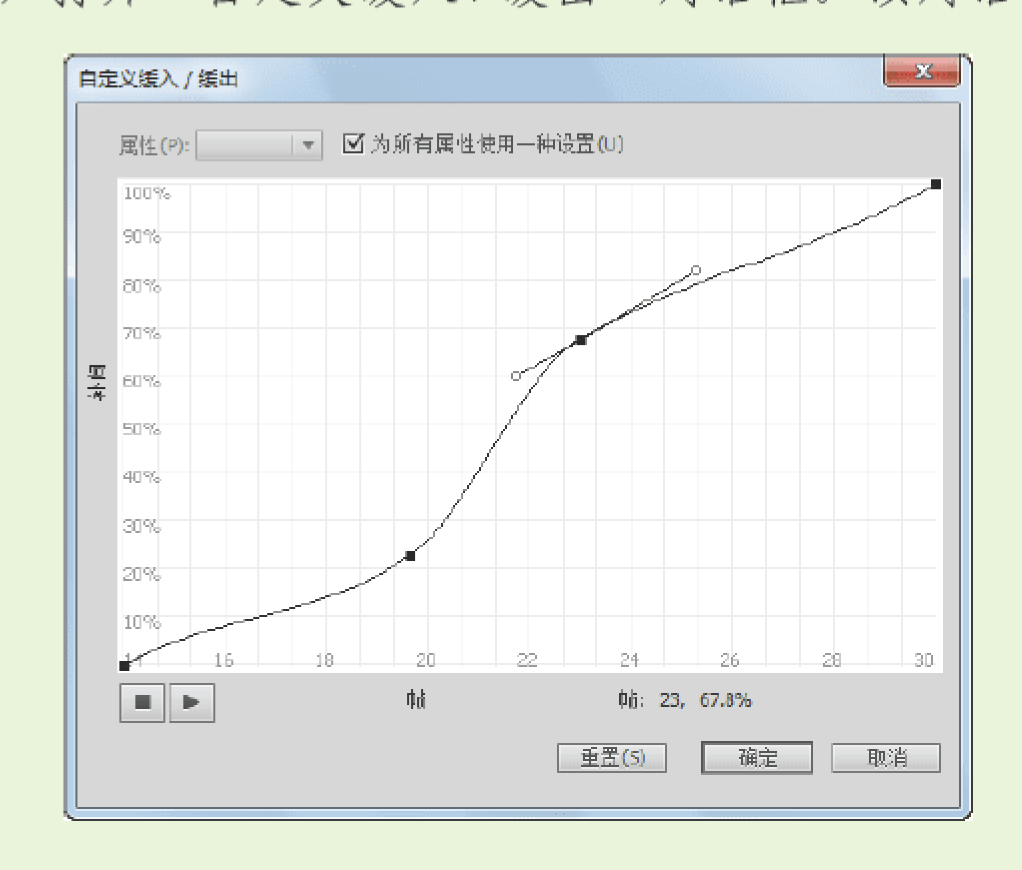




问题小贴士

问：在为元件编辑缓动时，能不能根据动画的剧情，自定义缓动效果呢？

答：可以，想要自定义编辑缓动效果，只需在补间的“属性”面板中单击“编辑缓动”按钮，打开“自定义缓入/缓出”对话框。该对话框中显示了一个表示运动程度随时间而变化的坐标图。水平轴表示帧，垂直轴表示变化的百分比。第一个关键帧表示为0%，最后一个关键帧表示为100%。图形曲线的斜率表示对象的变化速率。曲线水平时，变化速率为零；曲线垂直时，变化速率最大，即完成变化。



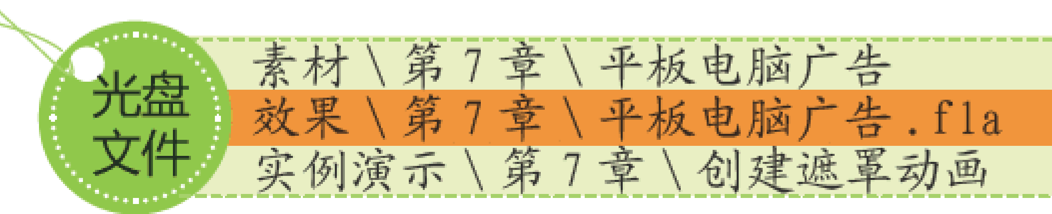
经验一箩筐——引导动画的修改技巧

传统引导动画主要是将运动对象图层放到引导图层上，并在引导图层上绘制所需的路径，补间动画中可以在对象运动图层上调整补间线条更改对象的运动路径。

7.1.7 创建遮罩动画

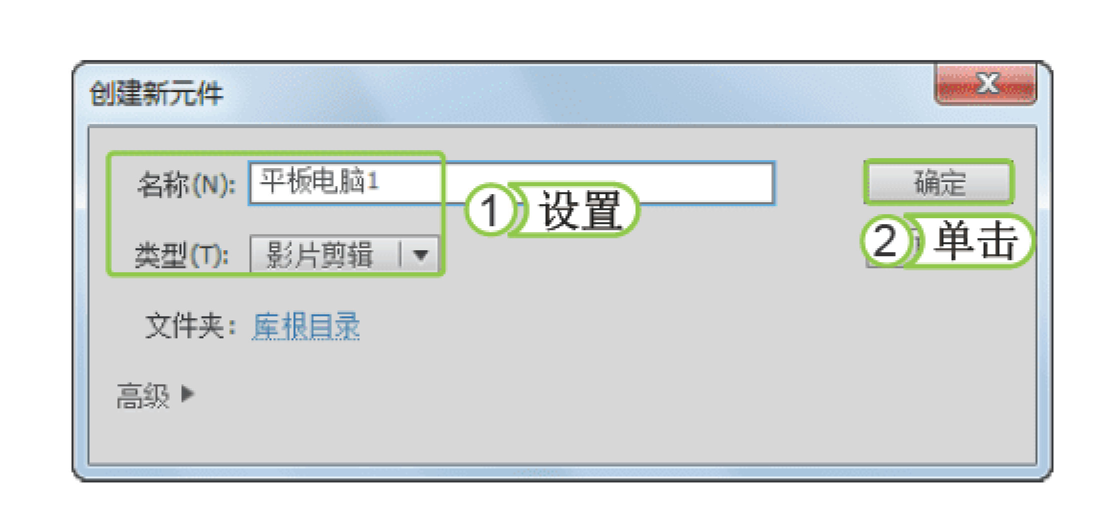
遮罩动画由遮罩层和被遮罩层构成，它主要通过遮罩层中对象的形状、大小和位置来实现对被遮罩对象的显示范围进行控制。遮罩项目可以是填充的形状、文字对象、图形元件和影片剪辑。

本例将使用遮罩动画，制作一个平板电脑闪烁光泽的效果，其具体操作如下：



STEP 01：新建元件

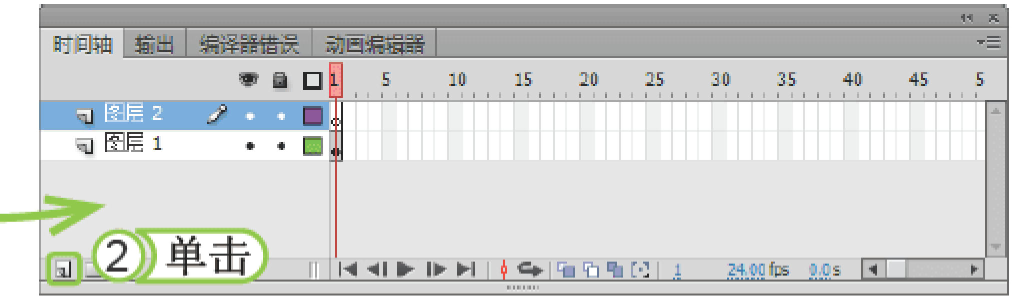
1. 新建一个大小为 800×500 像素的空白文档，选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，设置“名称、类型”为“平板电脑 1、影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。





STEP 02：添加素材

1. 按 Ctrl+R 组合键，打开“导入”对话框，在其中选择导入“平板电脑 1.png”图像。使用“任意变形工具”将导入的图像缩小。
2. 在“时间轴”面板中单击“新建图层”按钮，新建图层 2。





STEP 03：绘制形状

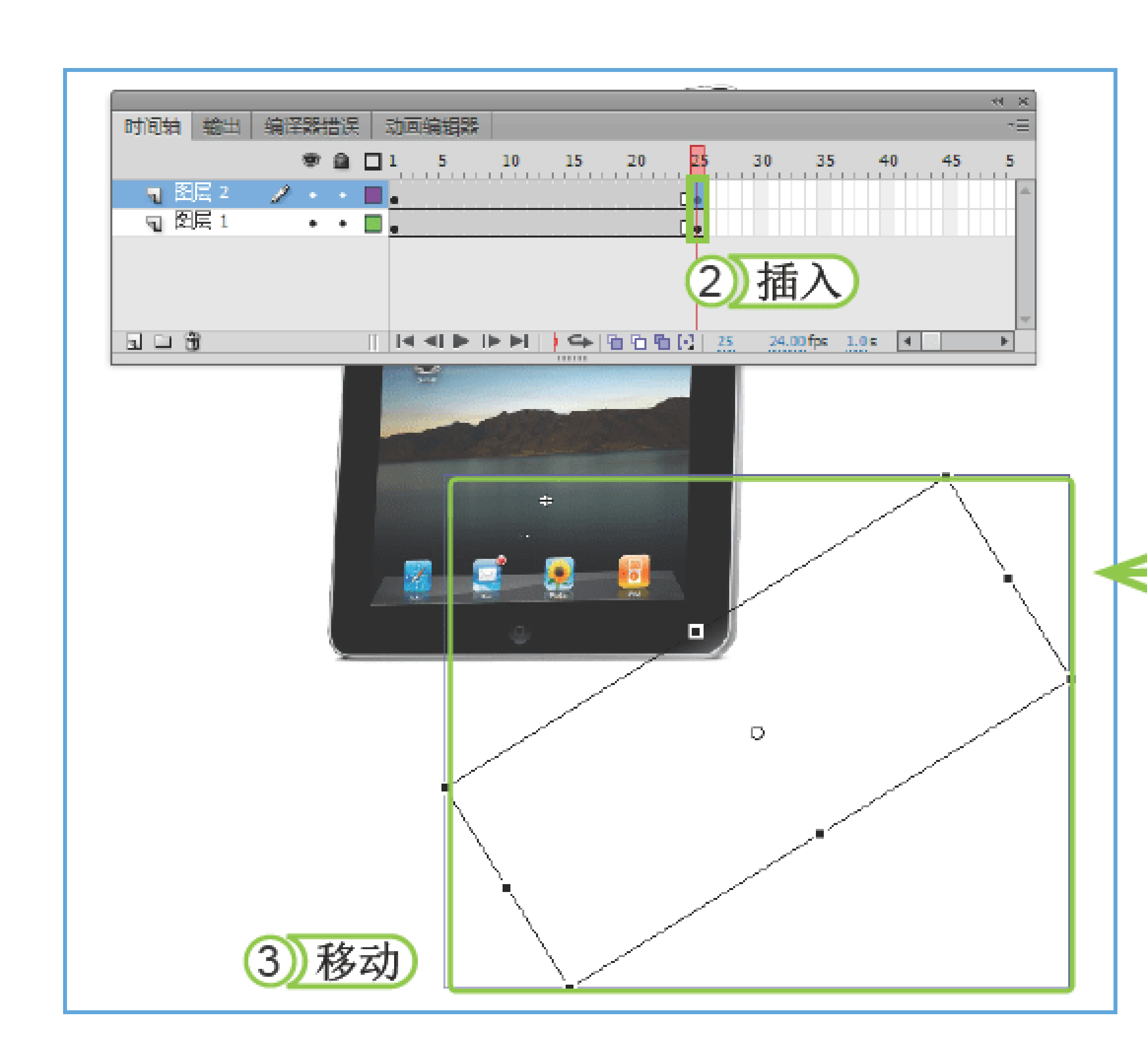
1. 选择【窗口】/【颜色】命令，打开“颜色”面板。在“颜色类型”下拉列表框中选择“线性渐变”选项。
2. 设置“颜色”都为“白色（#FFFFFF）”，再设置“Alpha”分别为“0%、80%、100%、0%”。
3. 使用“矩形工具”，在场景上绘制一个矩形。

读书笔记

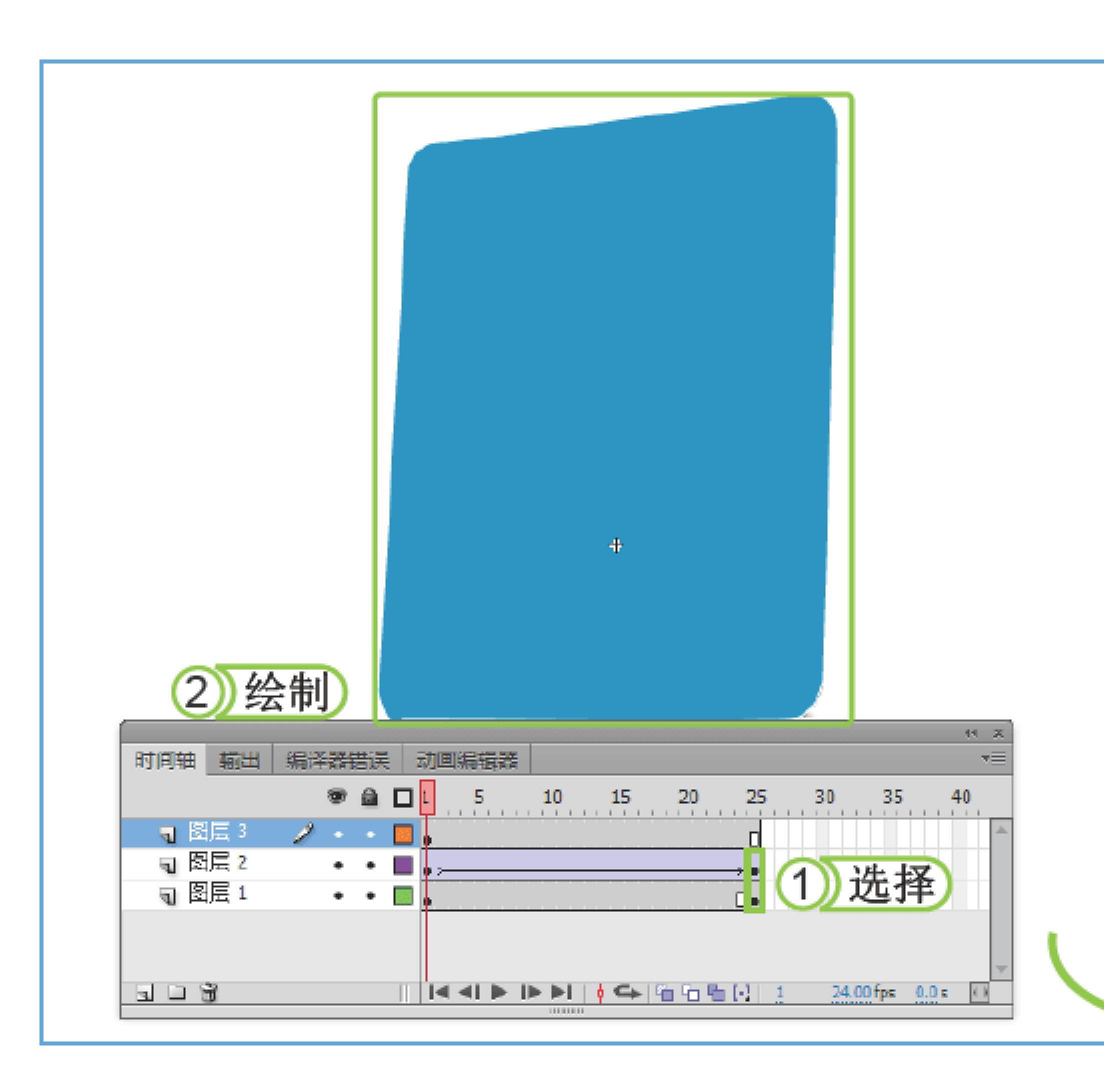
STEP 04：旋转图形

1. 使用“任意变形工具” ，将绘制的形状进行旋转，并变成为矩形。
2. 在图层 1、图层 2 的第 25 帧插入关键帧。
3. 使用“选择工具” 将绘制的矩形移动到平板电脑左下角。





提个醒 在移动矩形时，下一步制作的补间动画矩形的移动范围将完全覆盖到整个平板电脑。

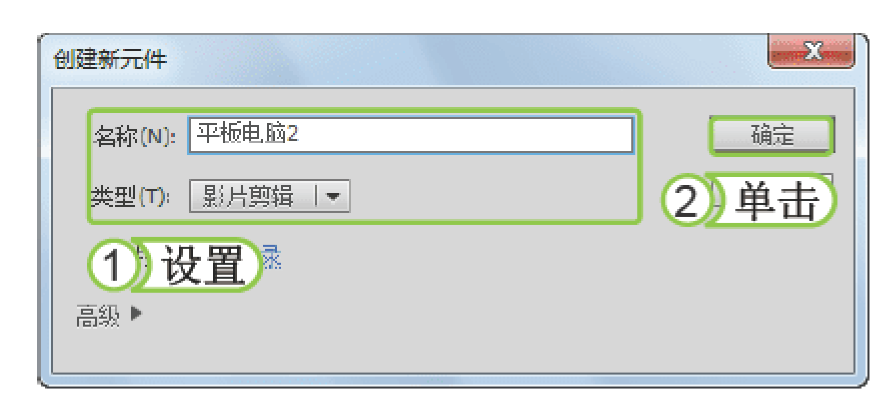


STEP 05：创建遮罩动画

1. 选择图层 2 的第 1 帧～第 25 帧。
2. 新建图层 3，使用“钢笔工具” 沿着平板电脑图像的边缘，绘制一个矩形。
3. 在图层 3 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令。



提个醒 为元件添加遮罩图层是为了将影片剪辑应用于主场景后，延长出平板电脑的部分不被显示，从而使背景变得干净。



STEP 06: 继续新建元件

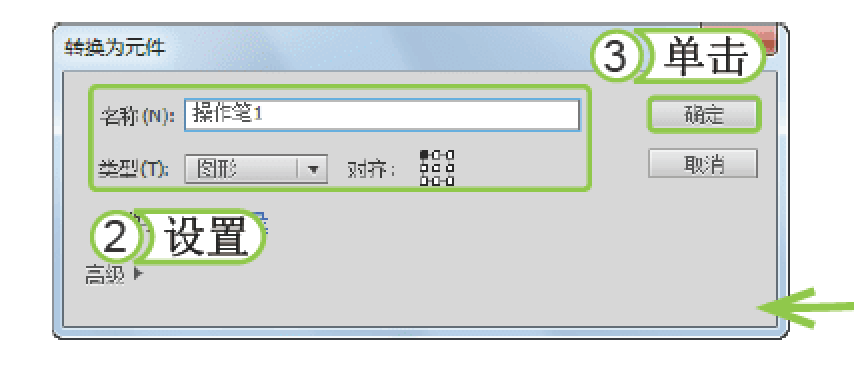
1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“平板电脑 2、影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 07: 编辑元件

1. 导入“平板电脑 2.png”图像，使用制作“平板电脑 1”元件的方法制作“平板电脑 2”元件。
2. 在图层 1、图层 2、图层 3 的第 70 帧插入关键帧。
3. 新建图层 4，并在第 70 帧插入关键帧。

STEP 08: 将图像转换为元件

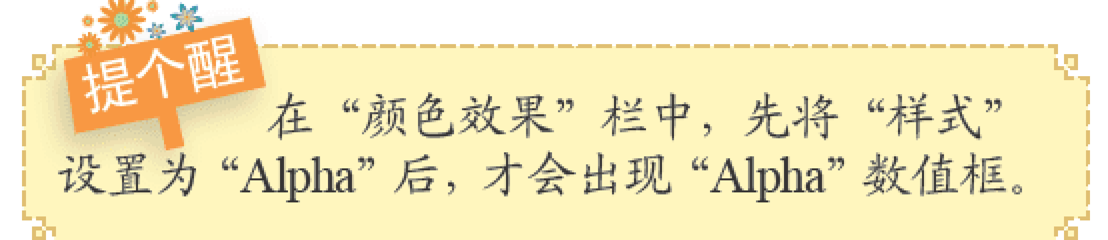
1. 选择图层 4 的第 70 帧。将“操作笔 1.png”图像导入到场景中，并将其缩小。
2. 按 F8 键，打开“转换为元件”对话框。在其中设置“名称、类型”为“操作笔 1、图形”。
3. 单击 确定 按钮，将图像转换为元件。





STEP 09: 设置元件透明度

1. 选中刚刚转换的元件。
2. 选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板，展开“色彩效果”栏，设置“样式、Alpha”为“Alpha、10%”，为元件设置透明度。



在“颜色效果”栏中，先将“样式”设置为“Alpha”后，才会出现“Alpha”数值框。

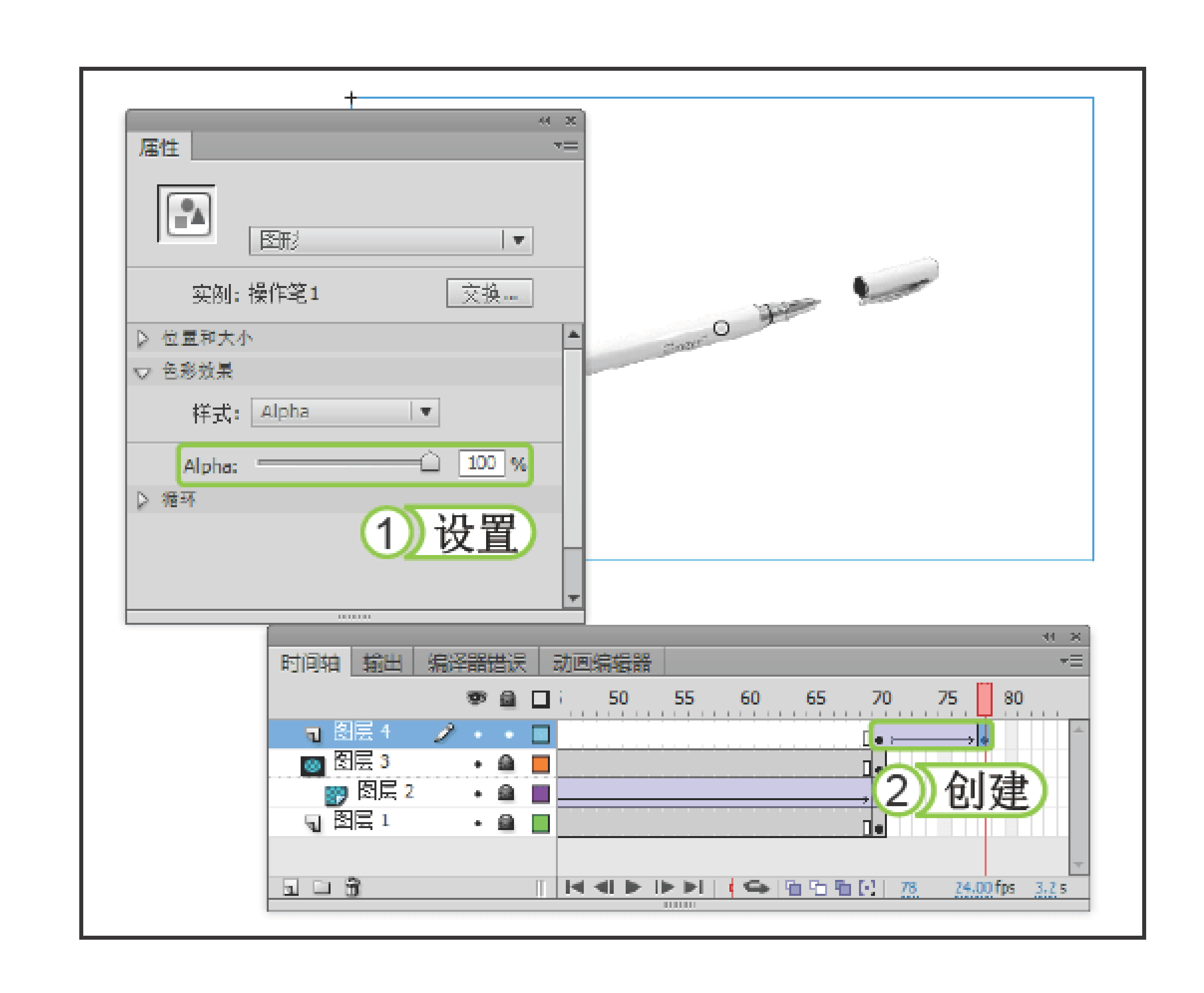


经验一箩筐——用命令创建遮罩层

选择【修改】/【时间轴】/【图层属性】命令，打开“图层属性”对话框，在其中选中 遮罩层(M) 单选按钮即可创建遮罩层。

STEP 10：创建传统补间动画

1. 在第 78 帧插入关键帧，选择“操作笔 1”元件。在“属性”面板中，设置“Alpha”为“100%”。
2. 选择第 70 帧～第 78 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，为第 70 帧～第 78 帧创建传统补间动画。



提个醒 在本步添加传统补间动画后，图像将出现渐现的效果。

STEP 11：编辑“操作笔 2”元件

1. 新建图层 5，在第 78 帧插入关键帧。将“操作笔 2.png”图像导入到舞台中。使用编辑“操作笔 1”元件的方法，编辑“操作笔 2”图像。
2. 选择图层 1、图层 2、图层 3 和图层 4 的第 85 帧，插入关键帧。





STEP 12：输入文本

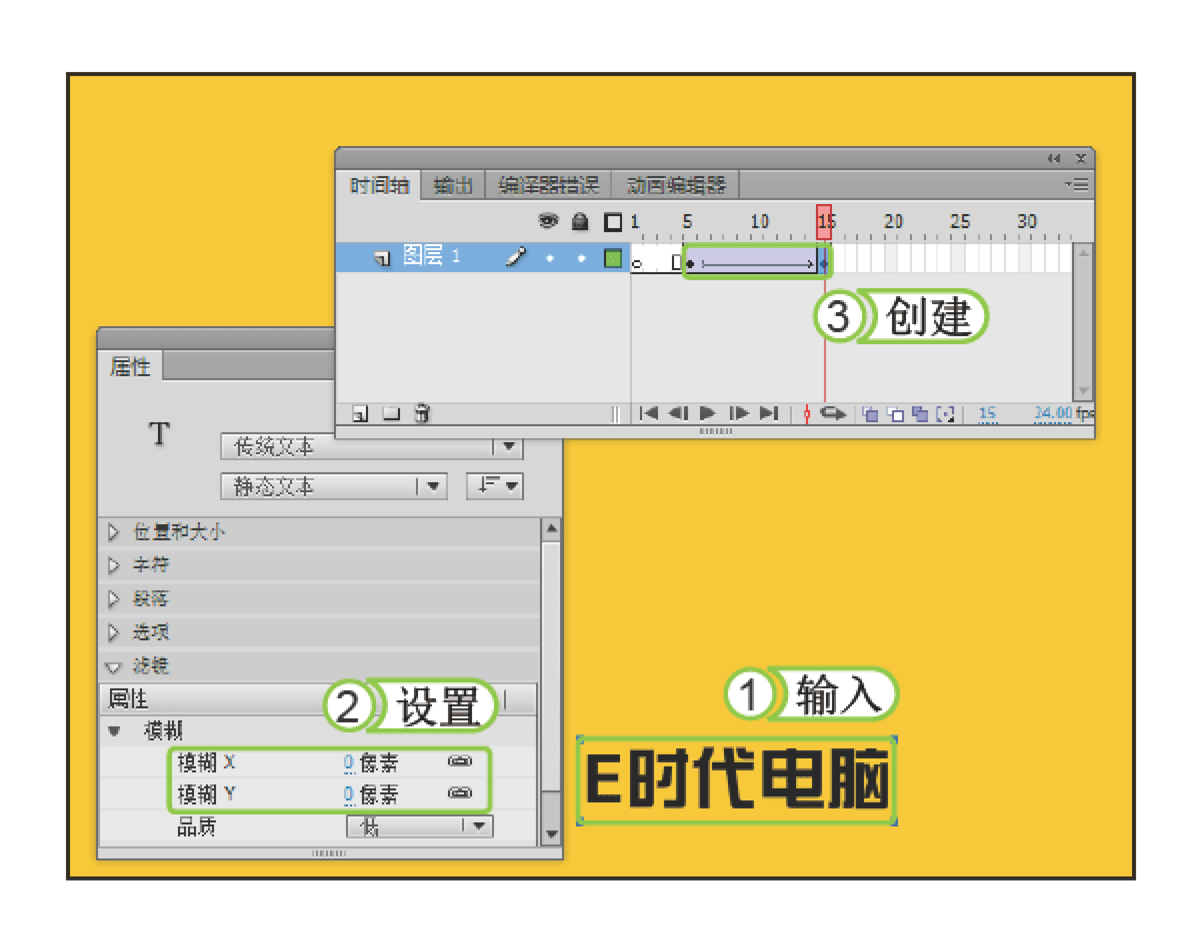
1. 返回场景 1，使用鼠标单击文档空白处。在“属性”面板中设置“背景颜色”为“黄色（#FFCC00）”。在第 5 帧插入关键帧。
2. 选择“文本工具” T，在“属性”面板中设置“系列、大小、颜色”为“方正综艺简体、40.0 点、黑色（#000000）”。
3. 使用鼠标在场景下方输入文本。





STEP 13：为文本添加滤镜

1. 选择输入的文本。
2. 在“属性”面板中展开“滤镜”栏，单击按钮。在弹出的下拉列表中选择“模糊”选项。
3. 在“属性”选项栏中设置“模糊 X、模糊 Y”都为“120 像素”。



STEP 14： 为文本添加传统补间动画

1. 在第 15 帧插入关键帧，选择输入为文本。
2. 在“属性”面板的“属性”栏中设置“模糊 X、模糊 Y”都为“0 像素”。
3. 选择第 5 帧 ~ 第 15 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间动画”命令，为第 5 帧 ~ 第 15 帧创建传统补间动画。



STEP 15： 应用元件

1. 新建图层 2，在第 15 帧插入关键帧。
2. 从“库”面板中，将“平板电脑 1”影片剪辑拖动到场景中并将其缩小。选择第 35 帧，按 F5 键插入帧。

提个醒 在第 35 帧中插入帧，是为了使“平板电脑 1”影片剪辑能在播放动画时完整地播放。

STEP 16： 继续应用元件

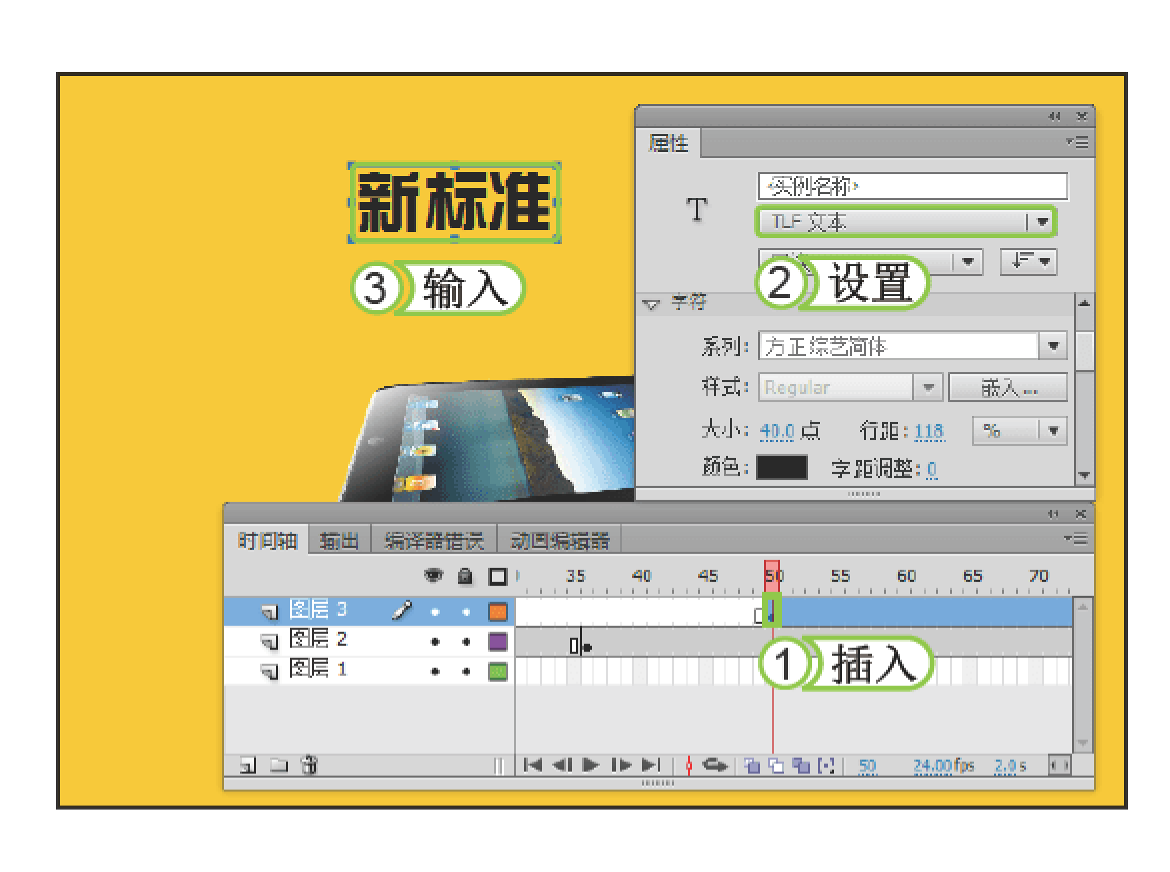
1. 在第 36 帧插入空白关键帧。从“库”面板中将“平板电脑 2”影片剪辑拖动到场景中，并将其缩小。
2. 选择第 125 帧，按 F5 键插入帧。



STEP 17： 输入文本

1. 新建图层 3，在第 50 帧插入关键帧。
2. 选择“文本工具” T，在“属性”面板中设置“文本引擎”为“TLF 文本”。
3. 使用鼠标在场景上方输入文本。

提个醒 将文本的文本引擎设置为“TLF 文本”，是为了在后面的操作中设置文本的透明度。

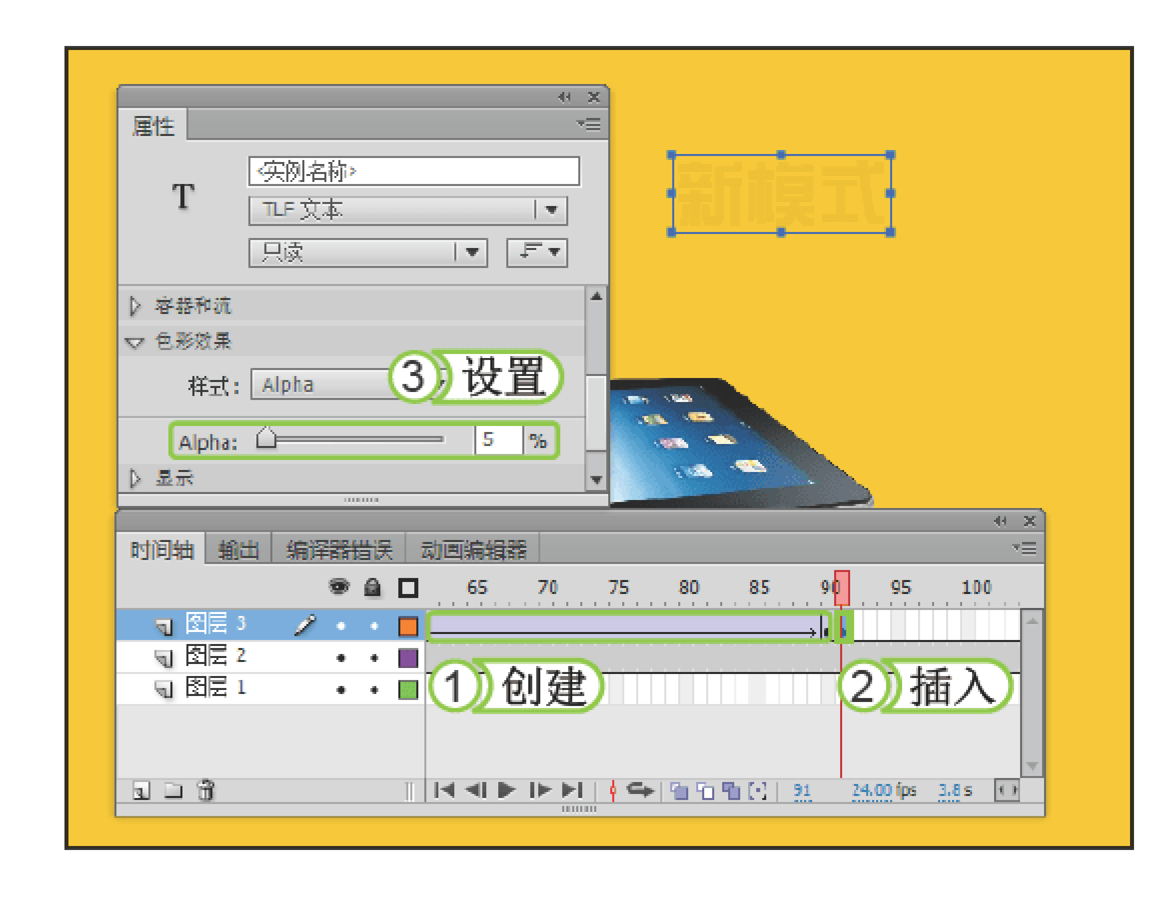


STEP 18：设置文本透明度

1. 选择输入的文本。
2. 在“属性”面板中展开“色彩效果”栏，设置“样式、Alpha”为“Alpha、5%”。
3. 在第 90 帧插入关键帧，在“属性”面板中设置“Alpha”为“100%”。







STEP 19：继续输入文本

1. 选择第 50 帧 ~ 第 90 帧，插入传统补间动画。
2. 选择第 91 帧，按 F7 键，插入空白关键帧。
3. 使用“文本工具” T 在之前输入的文本后方输入新的文本，并在“属性”面板中设置“Alpha”为“5%”。



STEP 20：设置文本透明度

1. 选择第 125 帧，按 F6 键插入关键帧。
2. 选择输入的文本，在“属性”面板中设置“Alpha”为“100%”。

提个醒

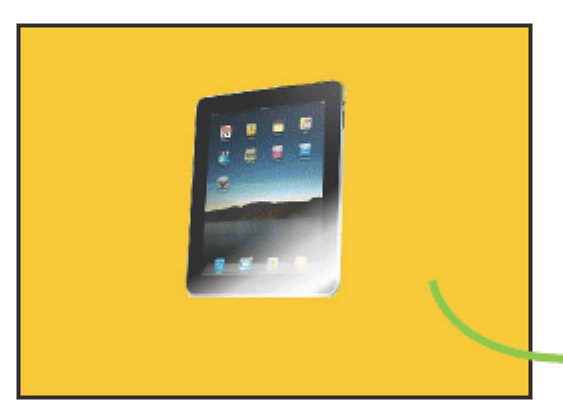
由于第 50 帧 ~ 第 90 帧已经创建了传统补间动画。所以在第 91 帧 ~ 第 125 帧之间 Flash 将会自行创建传统补间动画。

读书笔记

STEP 21：测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。



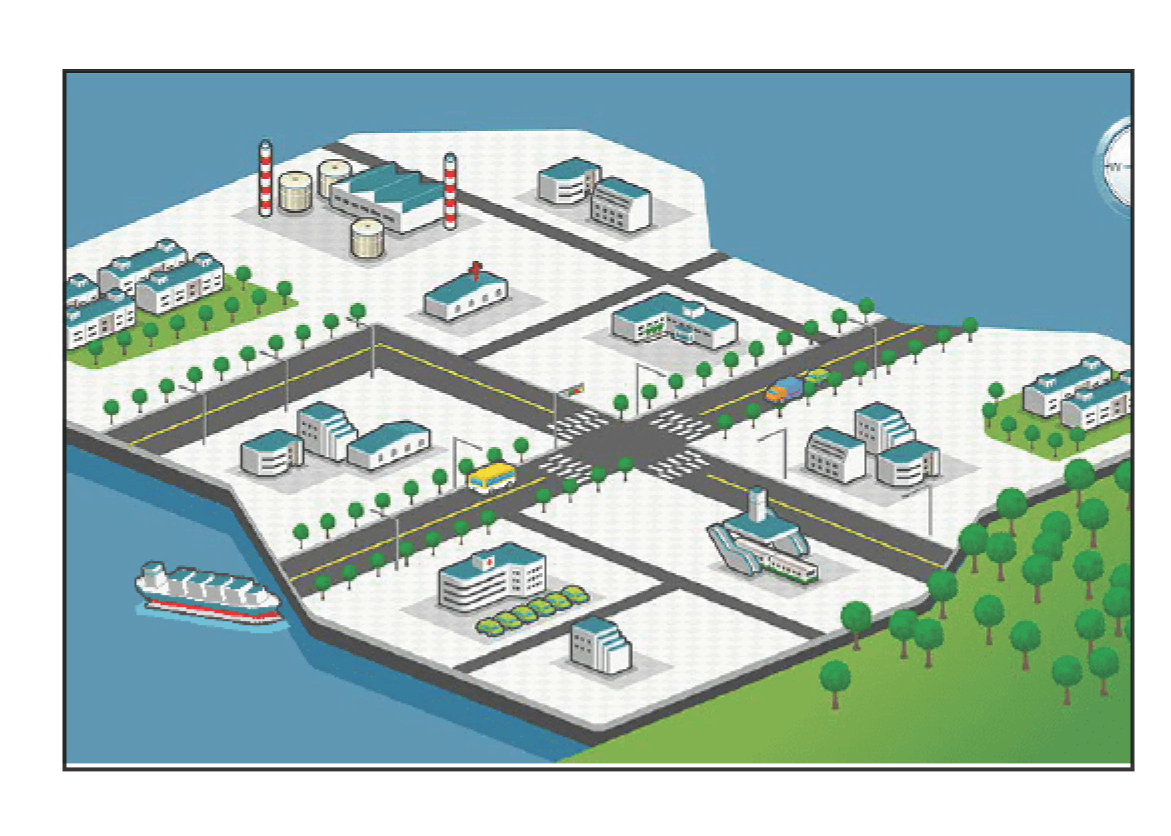


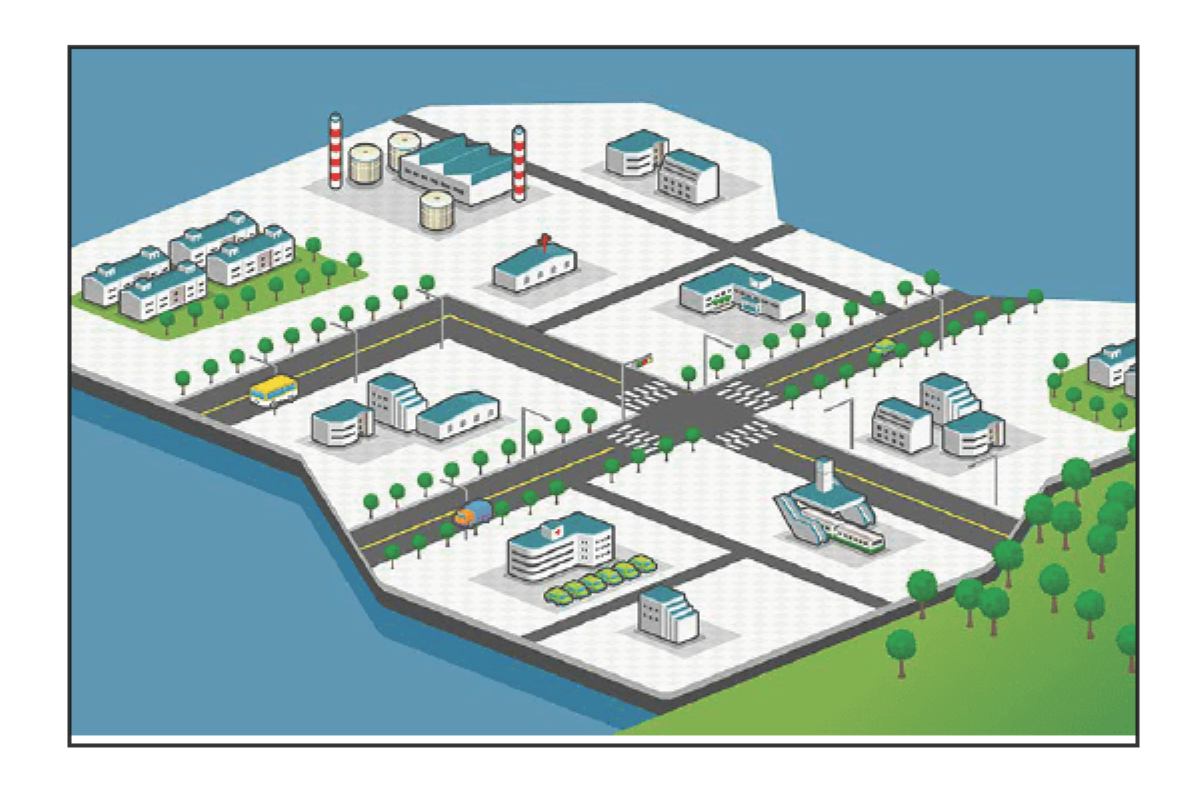


上机 1 小时 创建“地图”动画

- 巩固创建补间动画以及引导图层动画的操作。
- 进一步掌握使用动画编辑器编辑动画。

本例将创建“地图”动画，制作汽车在地图中行驶的动画效果。制作时将为实例创建补间动画和引导图层动画，最后使用动画编辑器对动画进行编辑，其最终效果如下图所示。

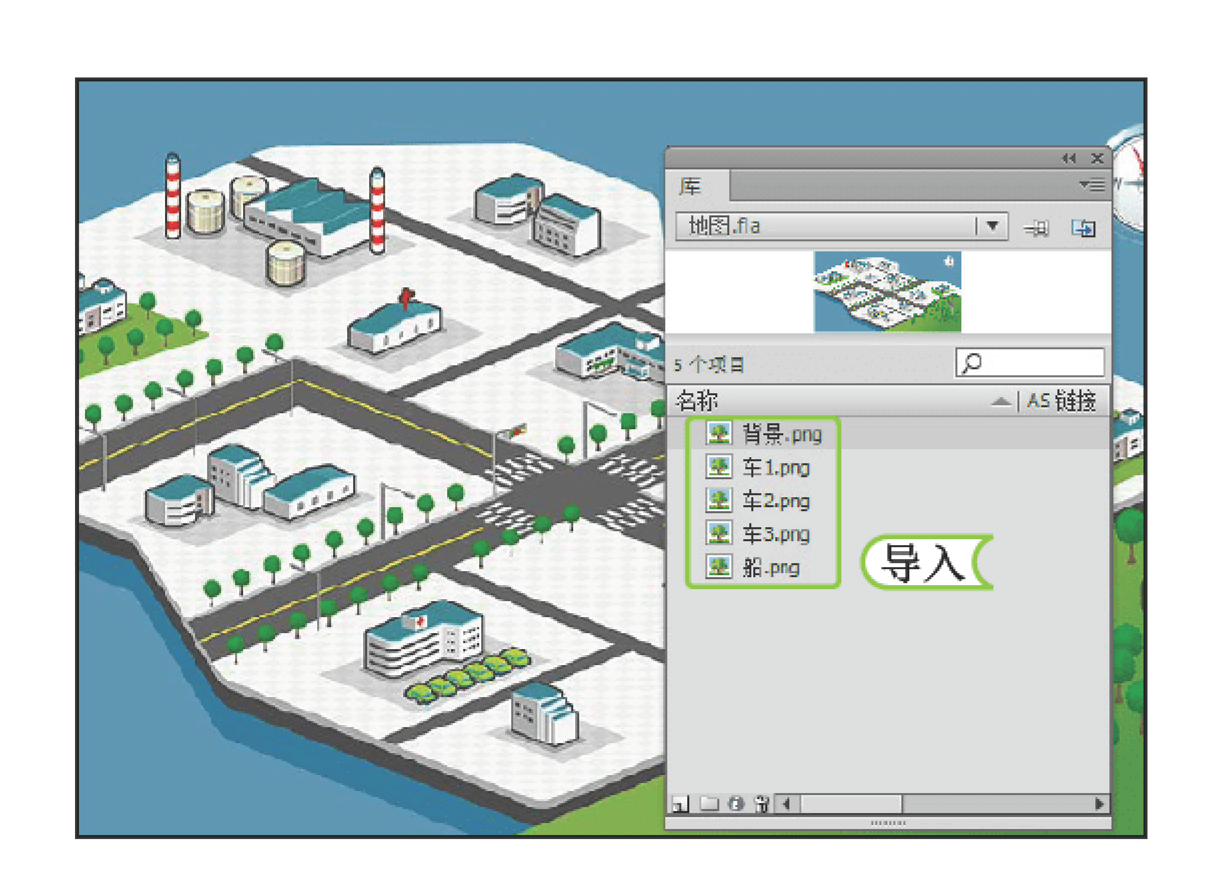




光盘文件
素材 \ 第 7 章 \ 地图
效果 \ 第 7 章 \ 地图 .fla
实例演示 \ 第 7 章 \ 创建“地图”动画

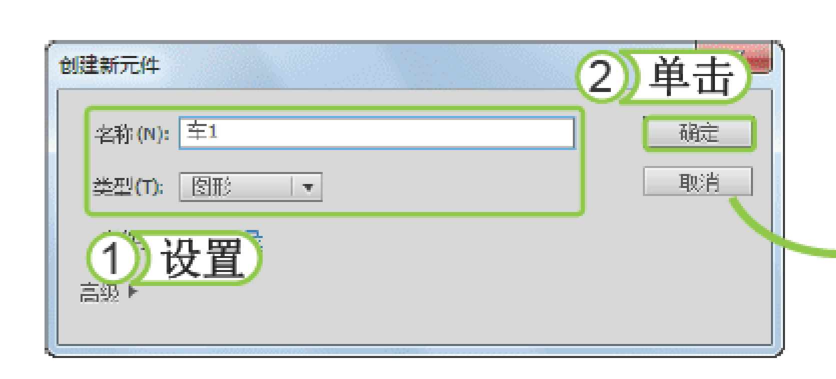
STEP 01：导入素材

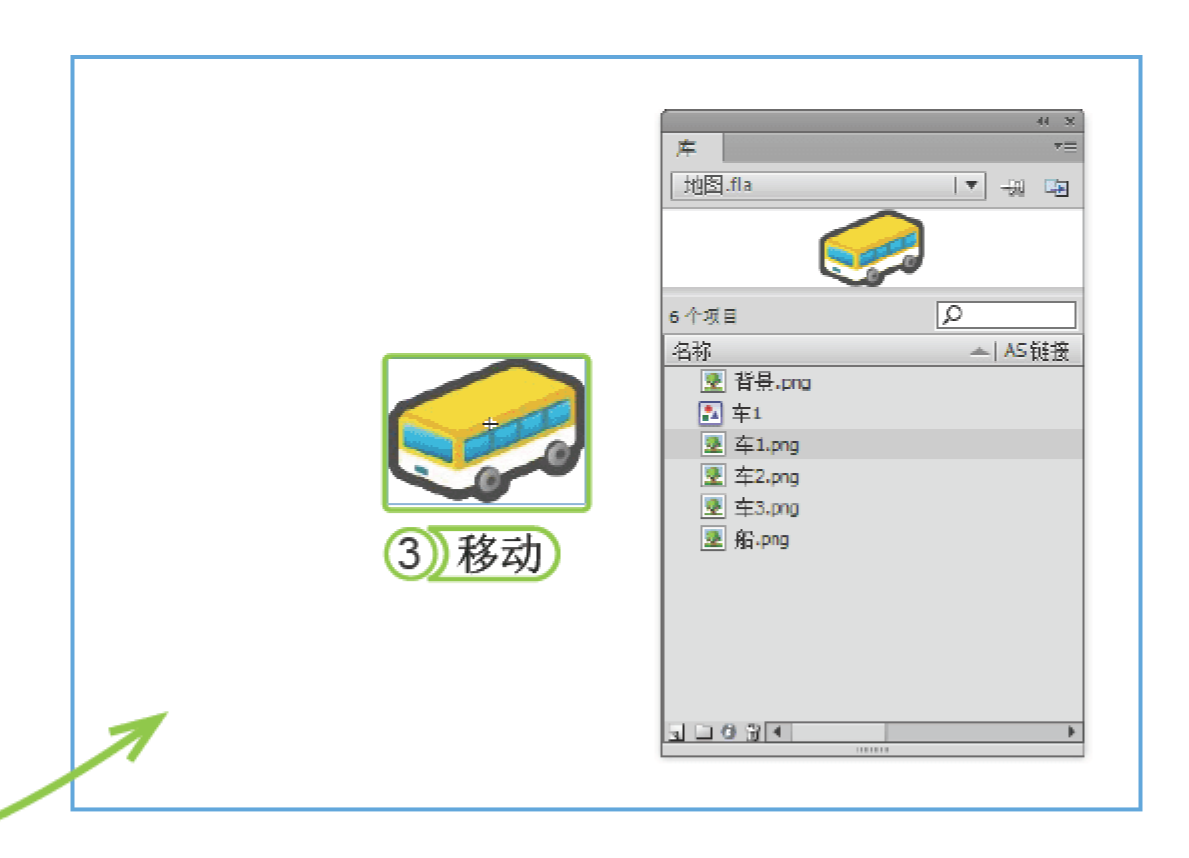
新建一个尺寸为 886×496 像素的空白动画文档。将“地图”文件夹中的所有图像都导入到“库”面板中。从“库”面板中将“背景 .png”图像移动到场景中，将其作为背景图像。



STEP 02：创建新元件

1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“车 1、图形”。
2. 单击 确定 按钮，进入元件编辑窗口。
3. 从“库”面板中将“车 1.png”图像移动到场景中。





STEP 03：创建其他元件

使用相同的方法，将其他交通工具图像都转换为图形元件。

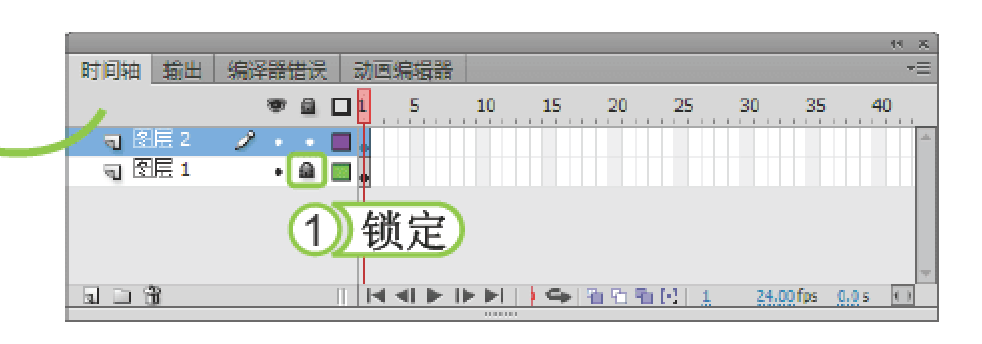


> **提个醒**
> 由于本例将涉及使用大量的补间动画制作，所以在制作动画前，最好将所有的图像都转换为元件。



STEP 04：创建补间动画

1. 返回场景 1，锁定图层 1。
2. 新建图层 2，从“库”面板中将“车 1”元件移动到场景中。
3. 选中“车 1”元件，选择【窗口】/【变形】命令，打开“变形”面板，设置“缩放高度、缩放宽度”分别为“30.0%”。

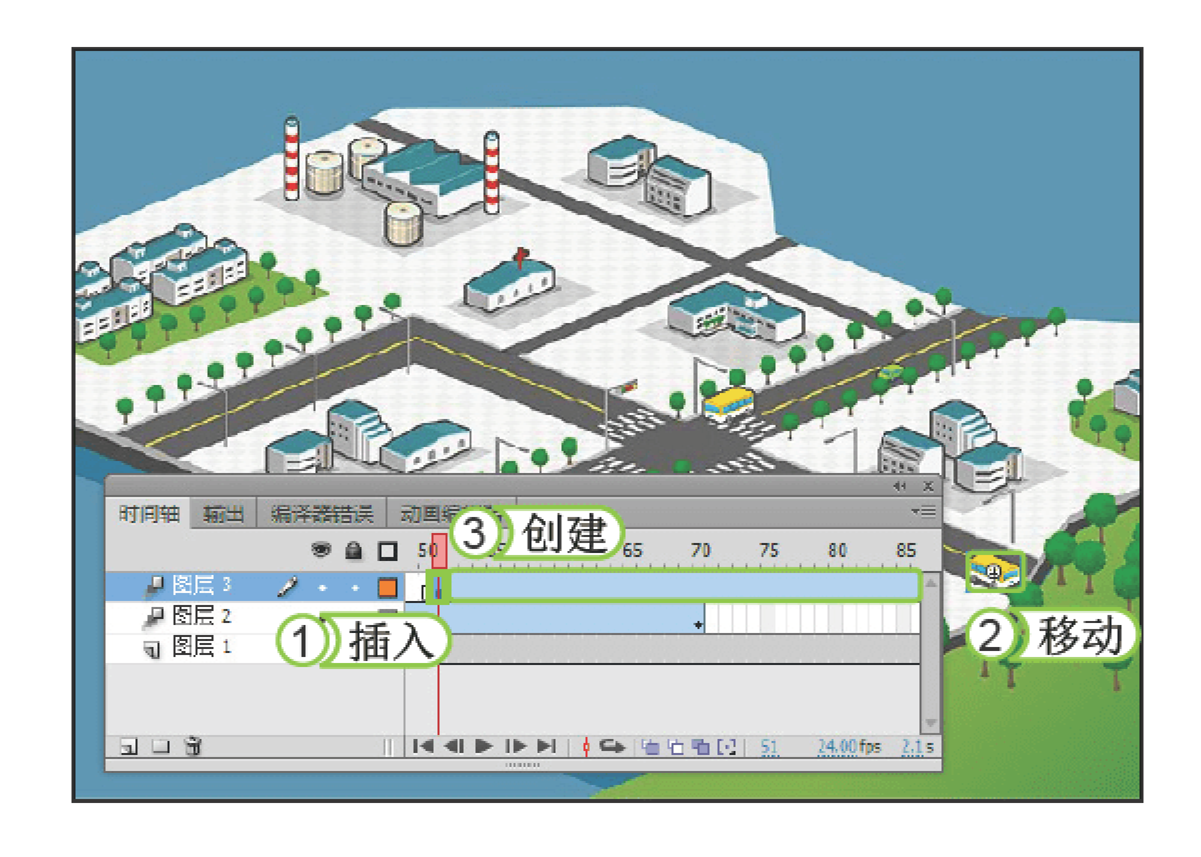


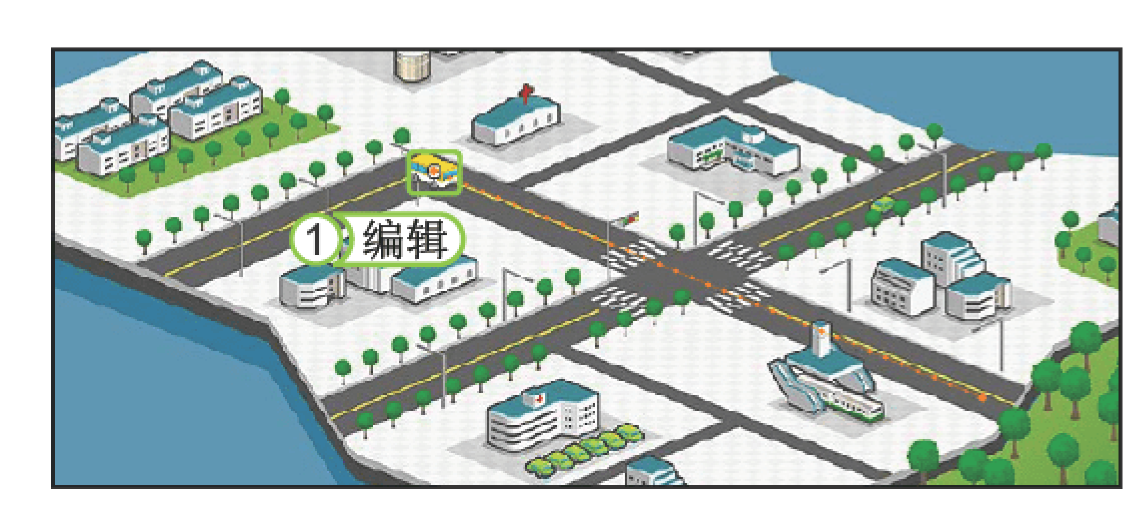
STEP 05：创建补间动画

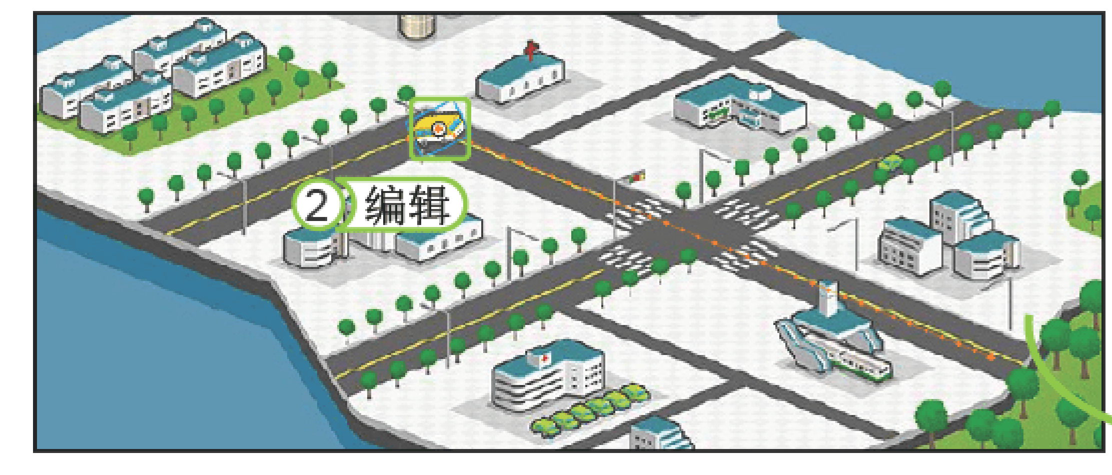
1. 在图层的第 100 帧插入关键帧。在图层 2 的第 1 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，创建补间动画。选择图层 2 的第 70 帧，按 F6 键，在图层 2 的第 70 帧插入属性关键帧。
2. 使用“移动工具”，将“车 1”元件移动到公路前方。此时，在场景中将会出现紫色的运动路径。

STEP 06：应用元件

1. 新建图层 3，在第 50 帧插入关键帧。
2. 从“库”面板中，将“车 3”元件移动到场景中，并通过“缩放”面板将其缩小。
3. 在第 50 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，创建补间动画。

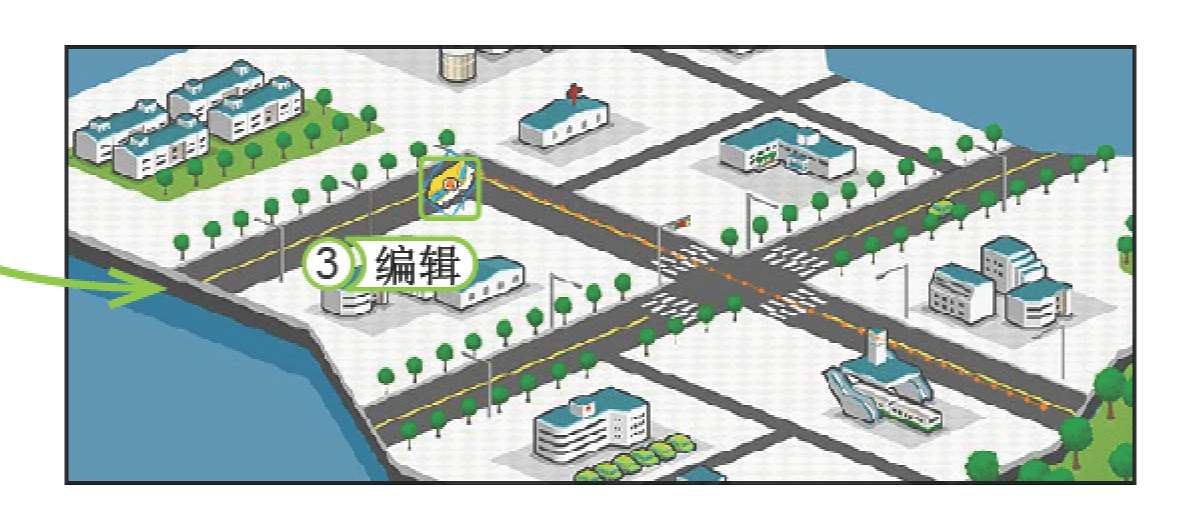


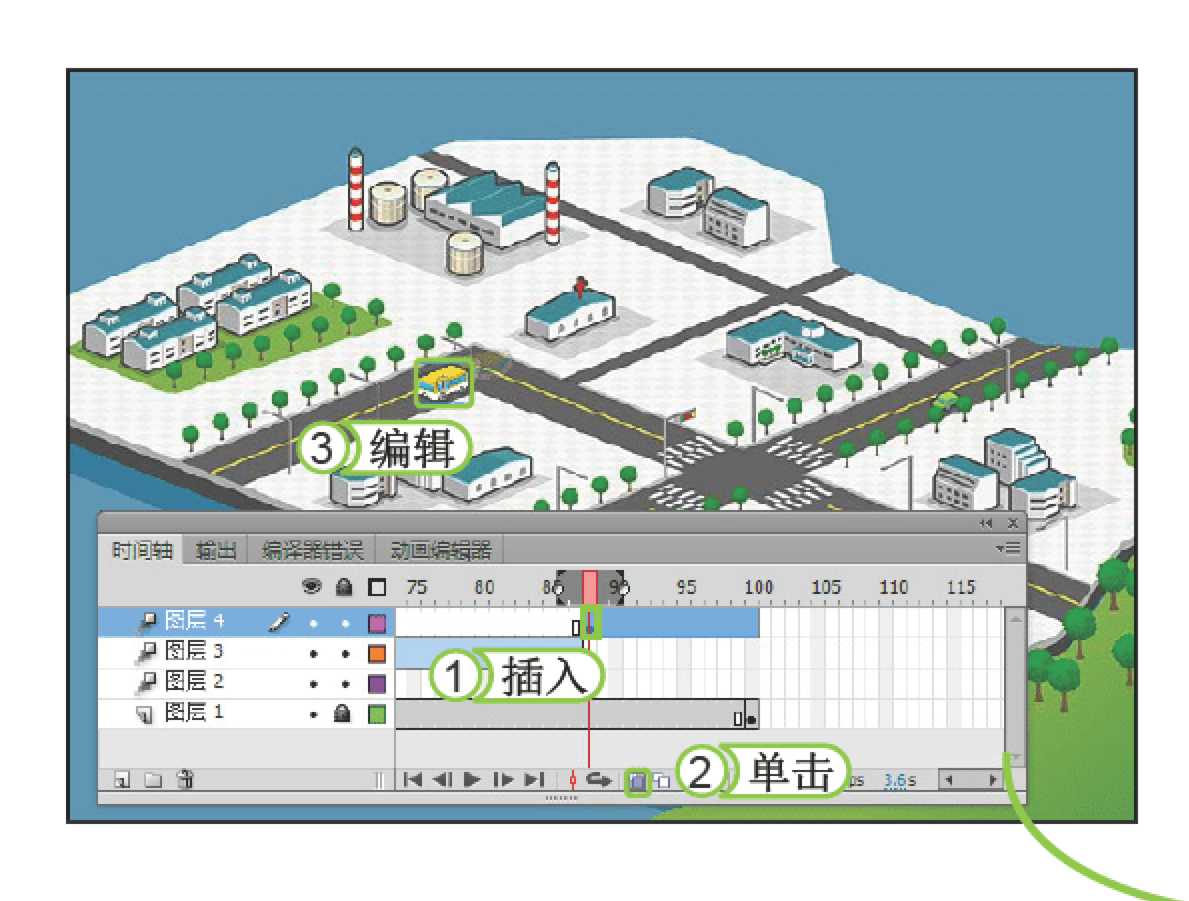




STEP 07：制作旋转动画

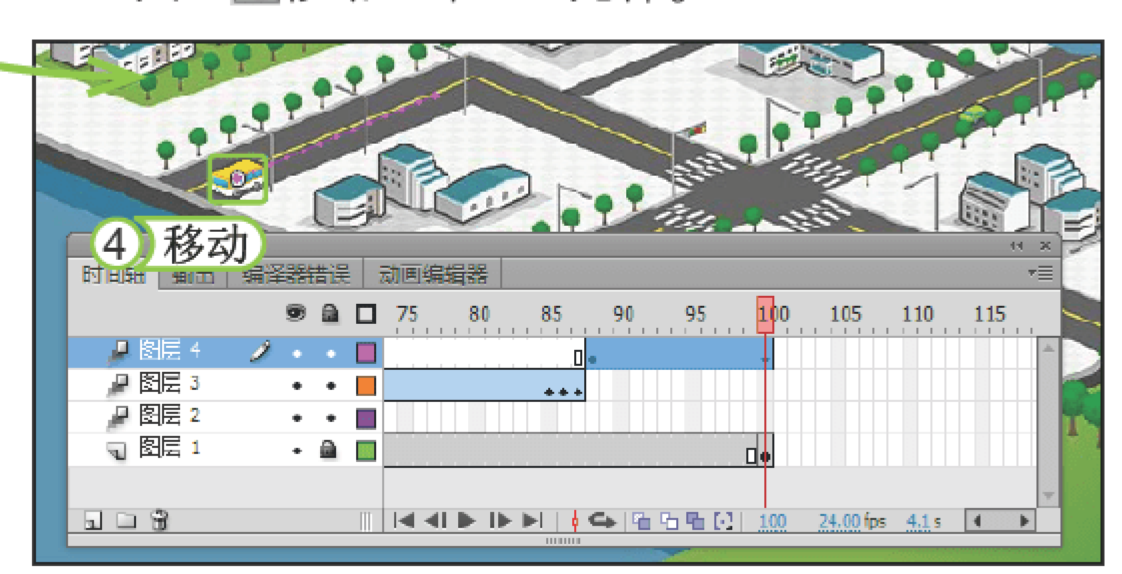
1. 在第 85 帧插入属性关键帧，使用“移动工具”将“车 2”元件移动到公路前方。
2. 在第 86 帧插入关键帧。选择元件，在“变形”面板中设置“旋转”为“-26.0%”。
3. 在第 87 帧插入关键帧。选择元件，在“变形”面板中设置“旋转”角度为“-55.0%”，并使用“移动工具”轻轻向左移动元件。





STEP 08：制作第 2 段运动动画

1. 新建图层 4，在第 88 帧插入空白关键帧。
2. 单击按钮，打开绘图纸功能。
3. 从“库”面板中将“车 1”元件移动到场景中，并将其缩小，通过绘图纸功能使“车 1”元件和“车 2”元件的运动方向一致。在第 88 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。
4. 在第 100 帧插入属性关键帧，使用“移动工具”移动“车 1”元件。



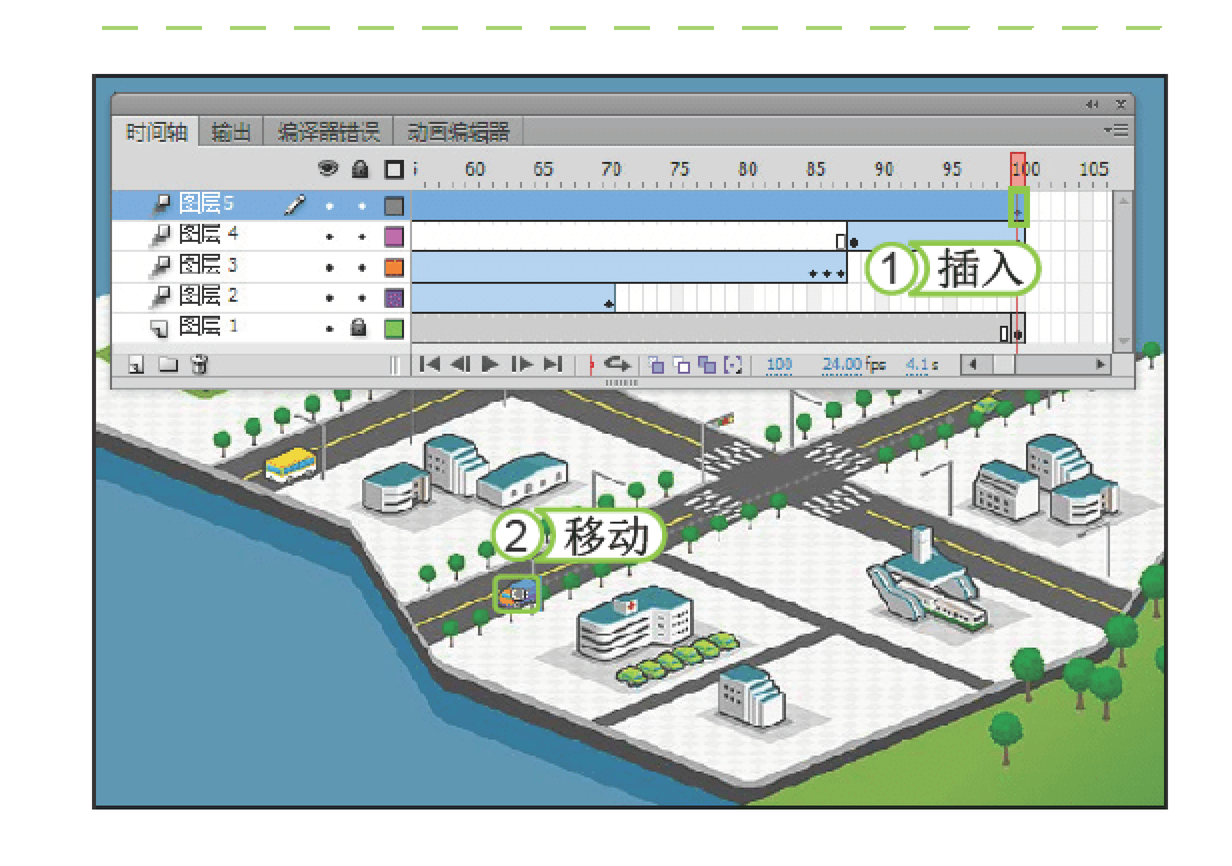
提个醒 本步是通过两个图层制作一个连贯的补间动画。使用两个元件制作动画，可以让动画在运行时看起来更加合理。

STEP 09：新建图层

1. 新建图层 5，选择第 1 帧。
2. 从“库”面板中将“车 2”元件移动到场景中，并将其缩小。
3. 在第 55 帧中插入关键帧。

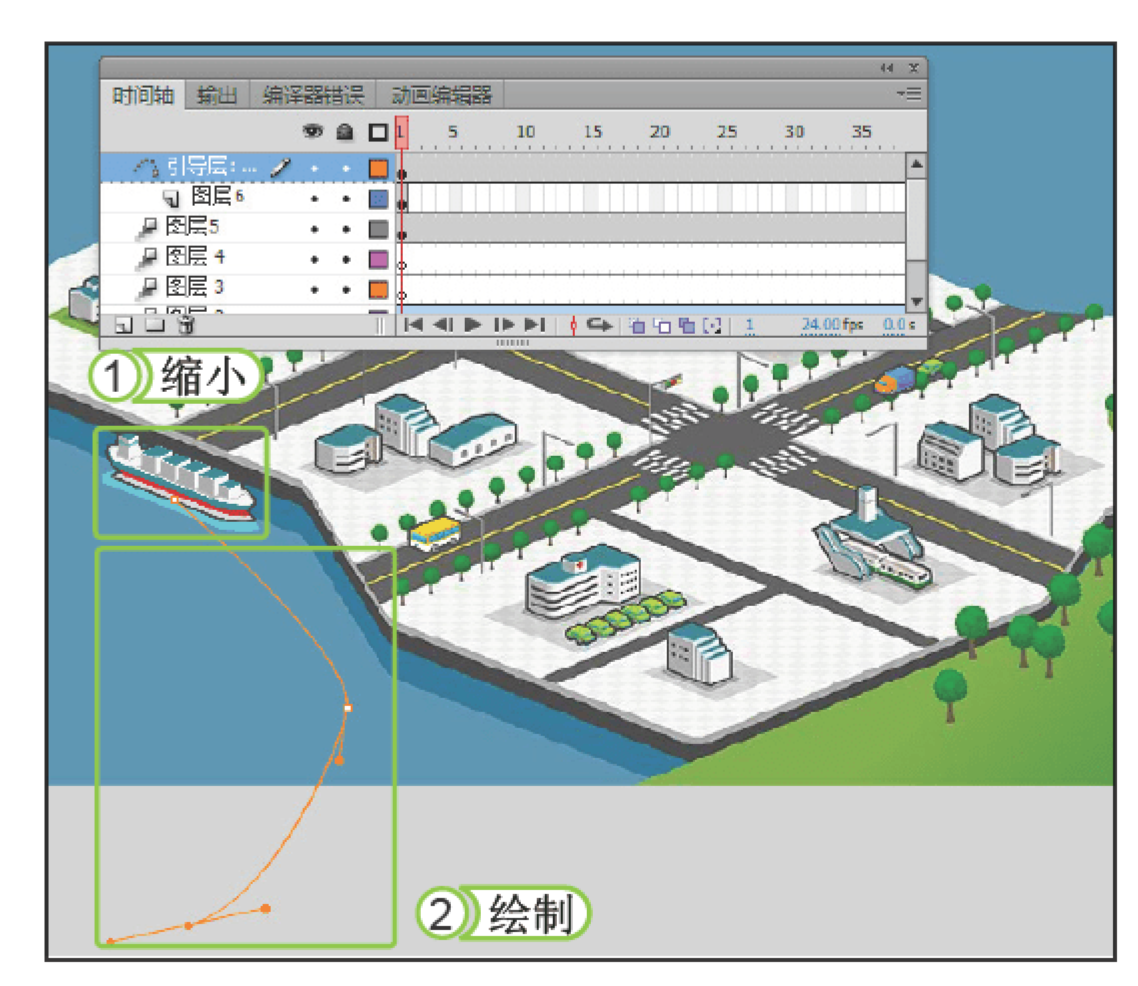
STEP 10：移动“车 2”元件

1. 在第 55 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，创建补间动画。在第 100 帧插入属性关键帧。
2. 使用“移动工具” 将“车 2”元件移动到公路前方。



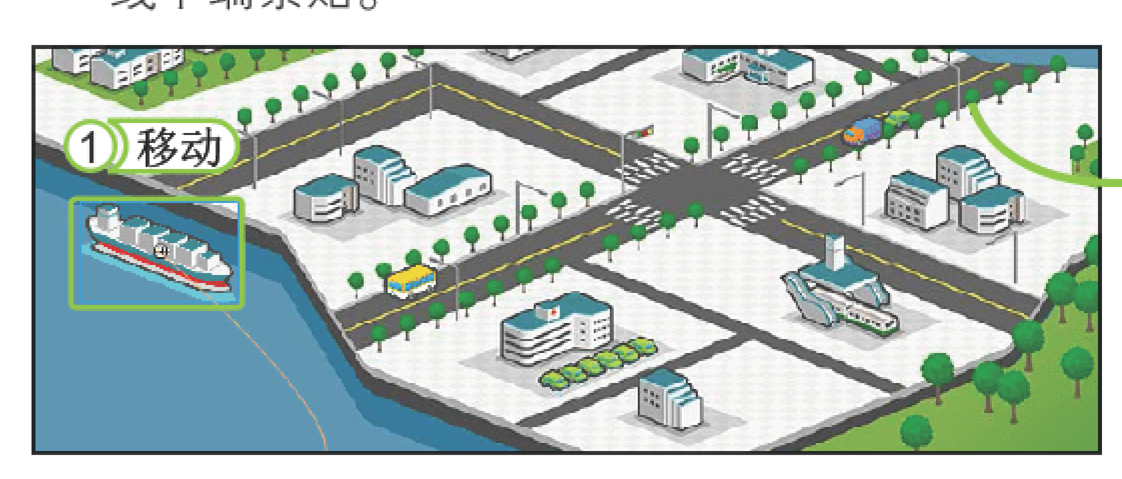
STEP 11：创建运动引导层

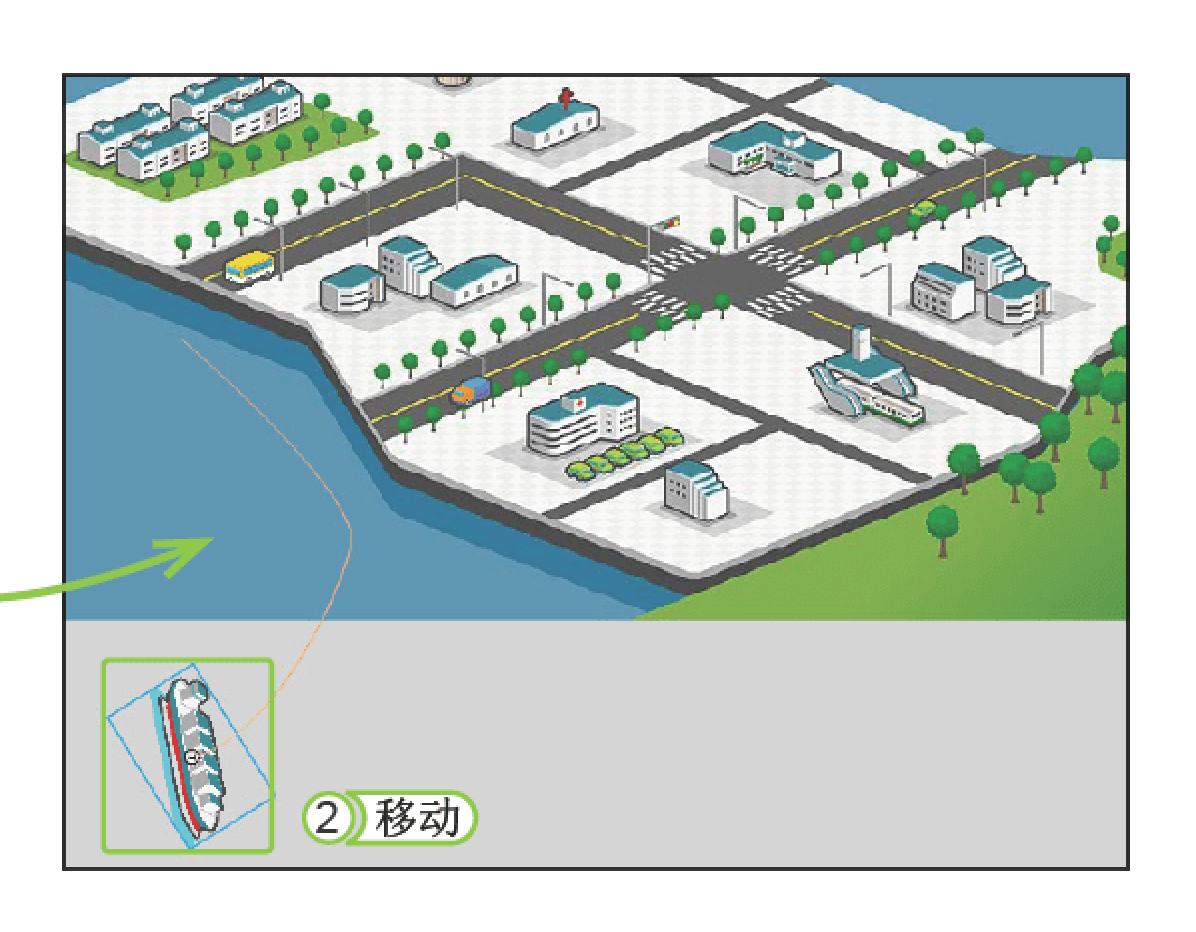
1. 新建图层 6，从“库”面板中将“船”元件移动到场景中并将其缩小。
2. 在图层 6 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，创建引导层。在引导层上，使用“钢笔工具” 绘制一条引导曲线。



STEP 12：绑定实例

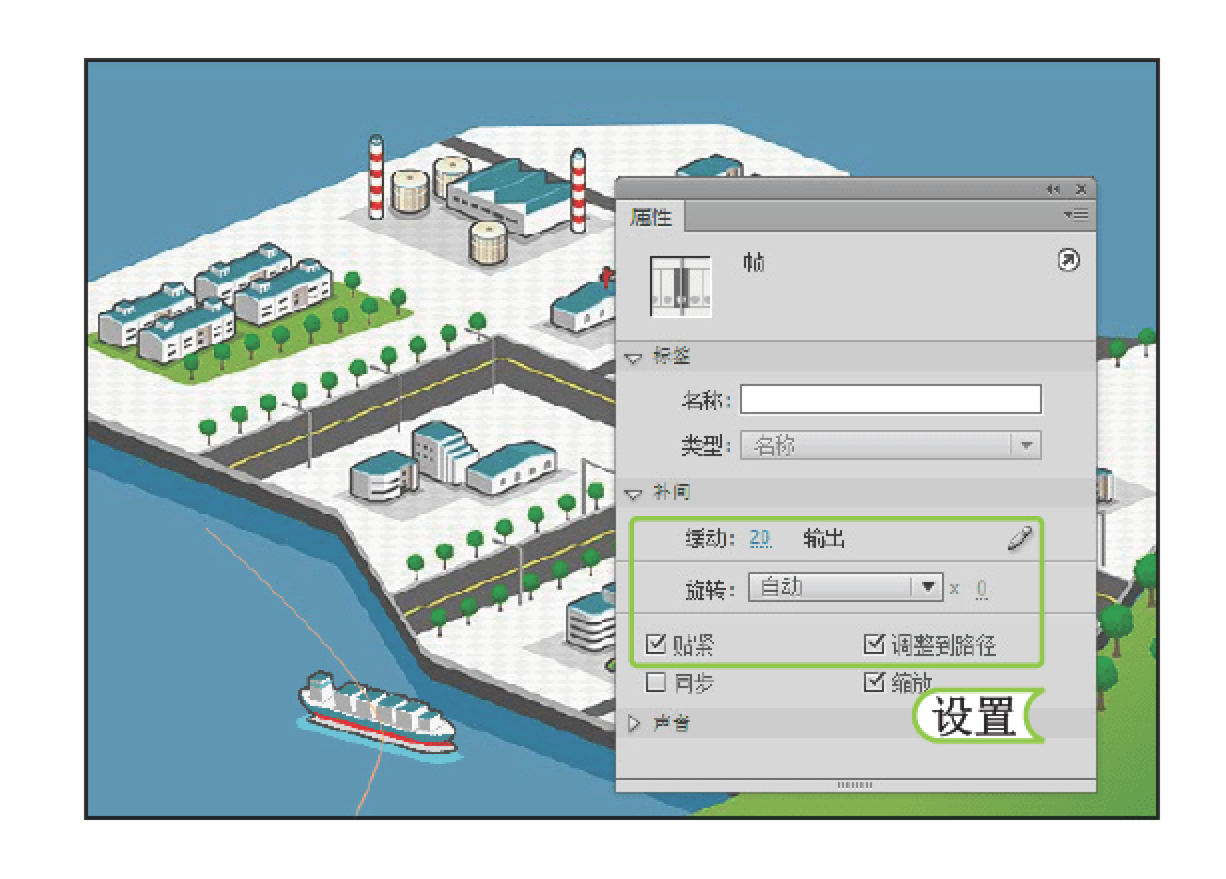
1. 在图层 6 的第 100 帧插入关键帧，将图层 6 中的第 1 帧文字对象拖放到引导线上端紧贴。
2. 将图层 6 中的第 100 帧文字对象拖放到引导线下端紧贴。





STEP 13： 设置补间属性

选择图层 6 的第 1 帧 ~ 第 100 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间动画”命令，创建传统补间动画。在“时间轴”上单击补间动画的任意帧，在“属性”面板中设置“缓动”为“20”，选中☑调整到路径复选框。



7.2 制作多媒体Flash动画

在动画里加入声音或视频，能使动画更加生动。一般情况下只需要导入合适的声音和视频素材即可，如果需要在应用中对这些素材进行适当的编辑，就应该掌握音频、视频的设置和压缩方式以及对实例组件的设置方法。

目前在网络上流行的动画短片、MTV 和动态贺卡等 Flash 作品，大多加入了音频或者视频，因此在网站上放上合适的多媒体 Flash 动画，可以为网站增色不少。

学习 1 小时

- 了解 Flash 中可以使用的音频和视频类型。
- 掌握导入声音以及编辑音频的操作方法。
- 进一步掌握在 Flash 中导入视频的方法。

7.2.1 在 Flash CS6 中可使用的声音类型

Flash 提供多种使用声音的方式，可以使声音独立于时间轴连续播放，或使用时间轴将动画与音轨保持同步。

在 Flash 中虽然能使用声音，但并不是所有的声音都能被使用。Flash 中可使用的声音文件格式如下表所示。

Flash常用的声音文件格式

格　式	说　明
WAV 格式	WAV 格式是微软公式和 IBM 公司共同开发的 PC 的标准声音格式。它是直接保存对声音波形的采样数据，数据没有经过压缩，所以音质很好，但它所占磁盘空间很大
MP3 格式	MP3 是大家熟知的一种数字音频格式。它体积小、传输方便和拥有较好的声音质量，所以现在大量的电脑音乐都是以 MP3 的形式出现的
AIF/AIFF	它是苹果公司开发的一种声音文件格式，支持 MAC 平台，支持 16bit 44.1kHz 立体声

续表

格　式	说　明
AU 格式	SUN 公司的 AU 压缩声音文件格式，只支持 8bit 的声音，是互联网上常用到的声音文件格式，多由 SUN 工作站创建
ASND 格式	ASND 格式是 Adobe Soundbooth 的本机音频文件格式，具有非破坏性。ASND 文件可以包含应用了效果的音频数据（稍后可对效果进行修改）、Soundbooth 多轨道会话和快照

经验一箩筐——使用声音的常见方法

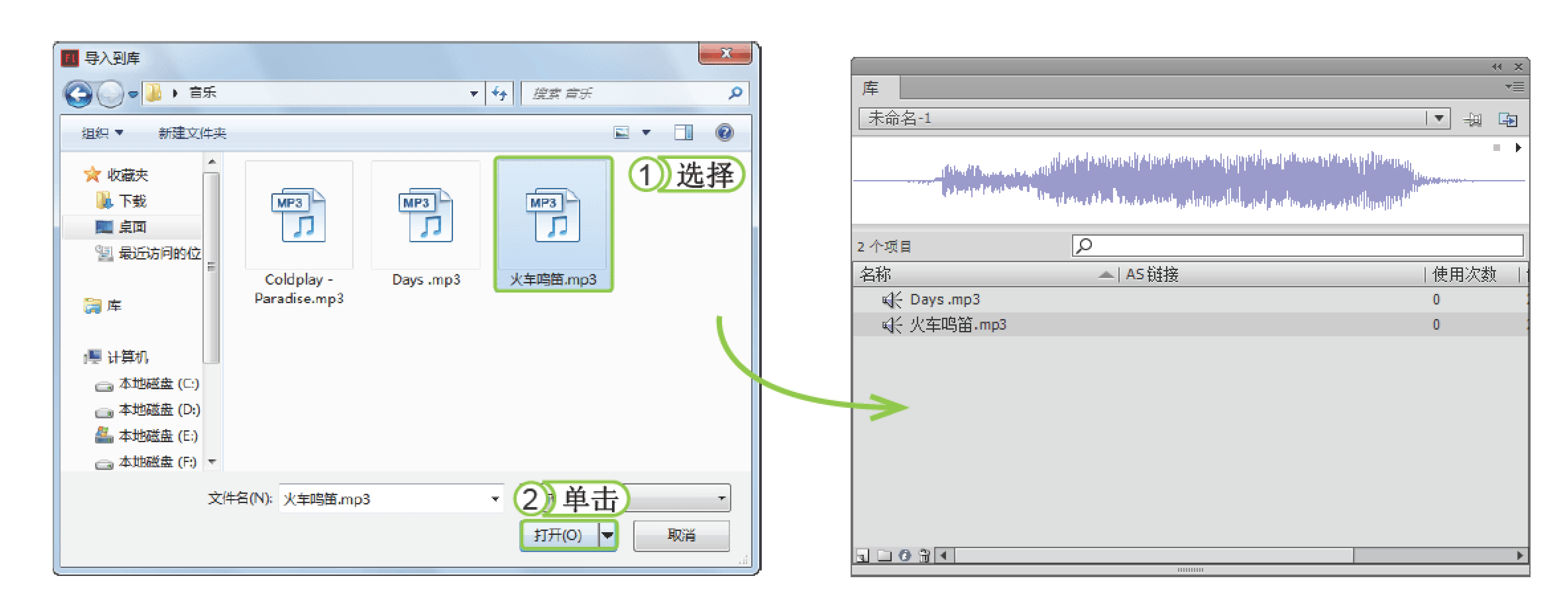
为了满足不同动画的制作需求，Flash 提供多种使用声音的方式，可通过如下方法使用声音：

- 使用共享库将声音链接到多个文档。
- 使用 ActionScript 3.0 根据声音的完成触发事件。
- 使用预先编写的行为或媒体组件来加载声音和控制声音回放；后者（媒体组件）还提供了用于停止、暂停和后退等动作的控制器。
- 使用 ActionScript 3.0 动态加载声音。

7.2.2　导入声音

将声音文件导入到当前文档的库，这样就可以将声音文件放入到 Flash 中。此时， 声音文件将以副本的方式在文档中被应用。导入声音的方法是：选择【文件】/【导入】/【导入到库】命令，在打开的“导入到库”对话框中选择音频文件，单击 打开(O) 按钮导入文件。打开“库”面板，可以像查看元件一样查看声音文件。在预览窗口中单击 ▸ 按钮可播放声音。

需要注意的是，当需要导入的声音文件比特率高于 64kbps 时，不能导入到 Flash 中。



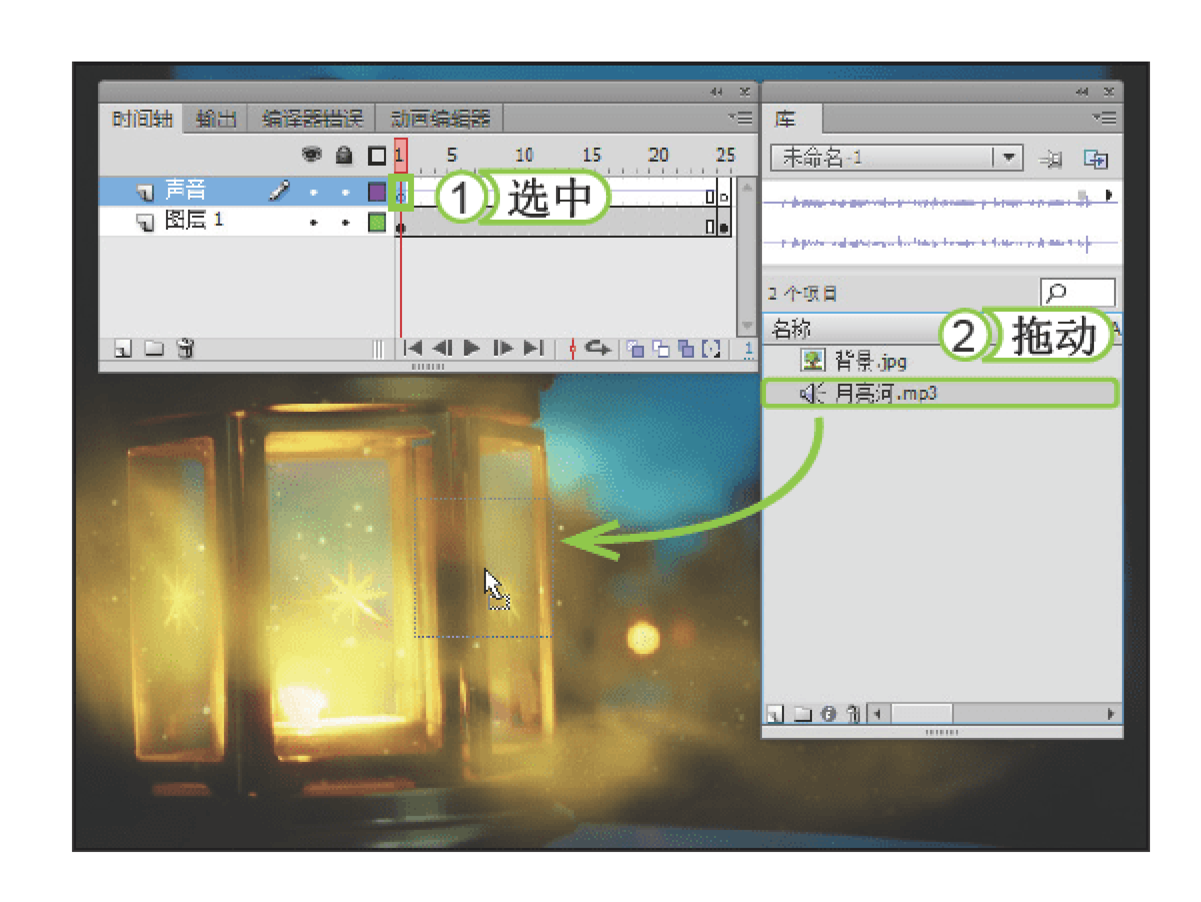
经验一箩筐——使用“声音”库

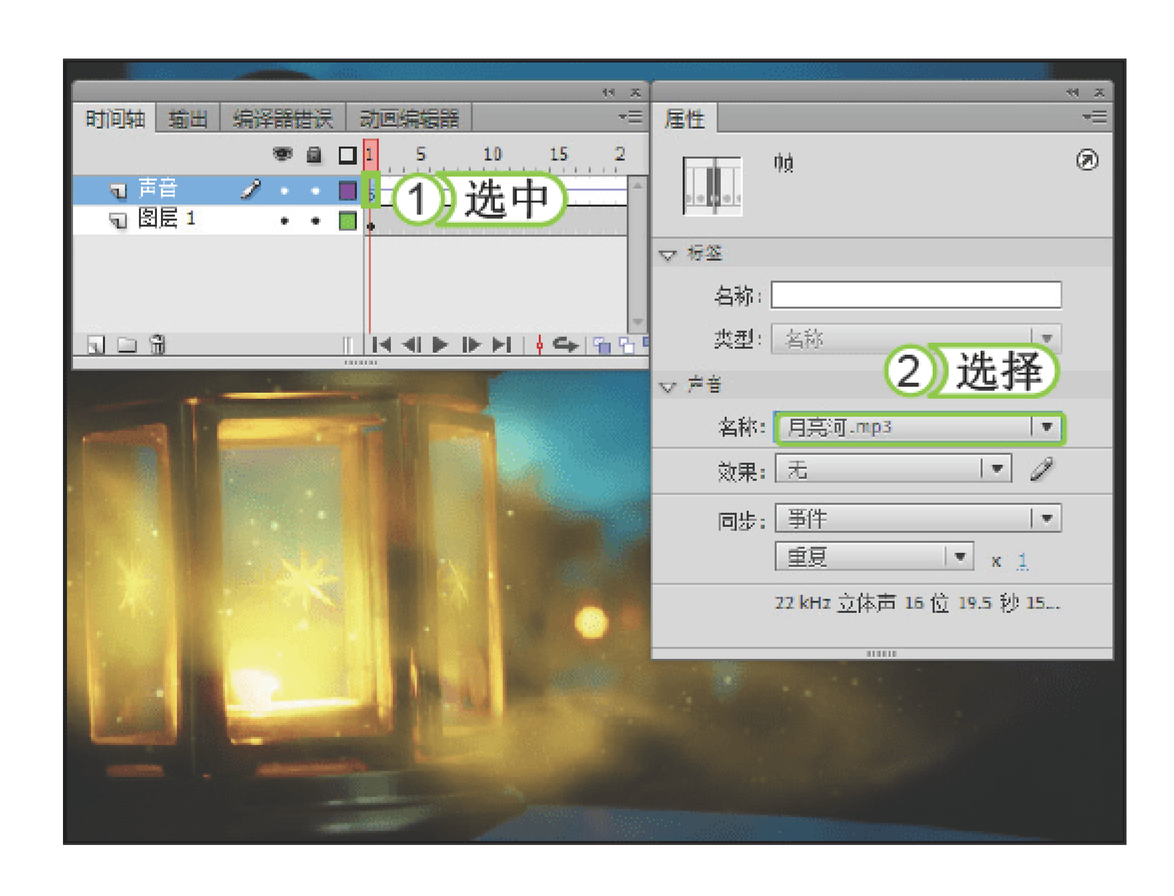
Flash 包含一个“声音”库，其中包含可用作效果的多种声音。选择【窗口】/【公用库】/【声音】命令，打开“声音”库。若要将“声音”库中的某种声音导入 FLA 文件中，可以将此声音从“声音”库中拖动到 FLA 文件的“库”面板。

7.2.3 使用声音

在 Flash 文档中使用声音，可以从“库”面板中拖入声音添加至文档，也可以在时间轴“属性”面板中添加声音。这两种添加方法分别介绍如下。

- 使用“库”面板：将声音文件导入到当前文档的库中，选择【插入】/【时间轴】/【图层】命令新建图层，选定新建的声音层后，将声音从“库”面板中拖到场景中，声音就会添加到当前层中。
- 使用“属性”面板：将声音文件导入到当前文档的库中，在“时间轴”面板中选择要包含声音文件的关键帧，打开“属性”面板，在“属性”栏中展开声音，从“名称”下拉列表框中选择声音文件。





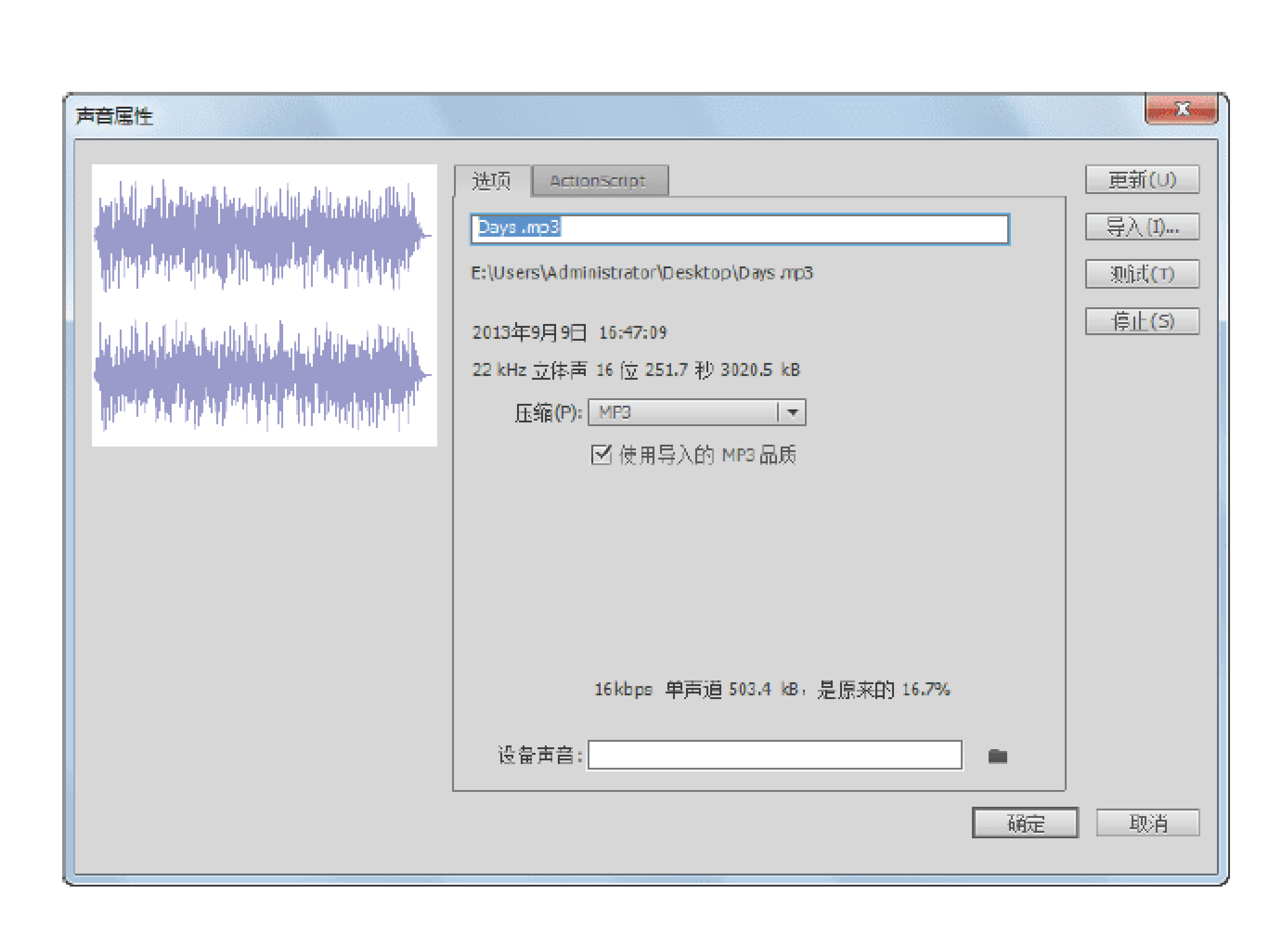
7.2.4 设置音频

在时间轴中添加声音后，用户可以对播放出的声音效果进行设置和编辑，如设置音量、播放起始点和播放次数等。通过对音频的设置可以使用户能更好地对 Flash 动画的效果进行控制，下面就来讲解常用的设置音频的方法。

1. 设置声音属性

在 Flash 中用户可以通过两种方法设置声音的属性，一种是在“库”面板中，在需要设置属性的音频文件上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，打开如右图所示的“声音属性”对话框；另一种是在“库”面板中双击音频文件前的按钮，打开“声音属性”对话框。

“声音属性”对话框中各选项作用介绍如下。

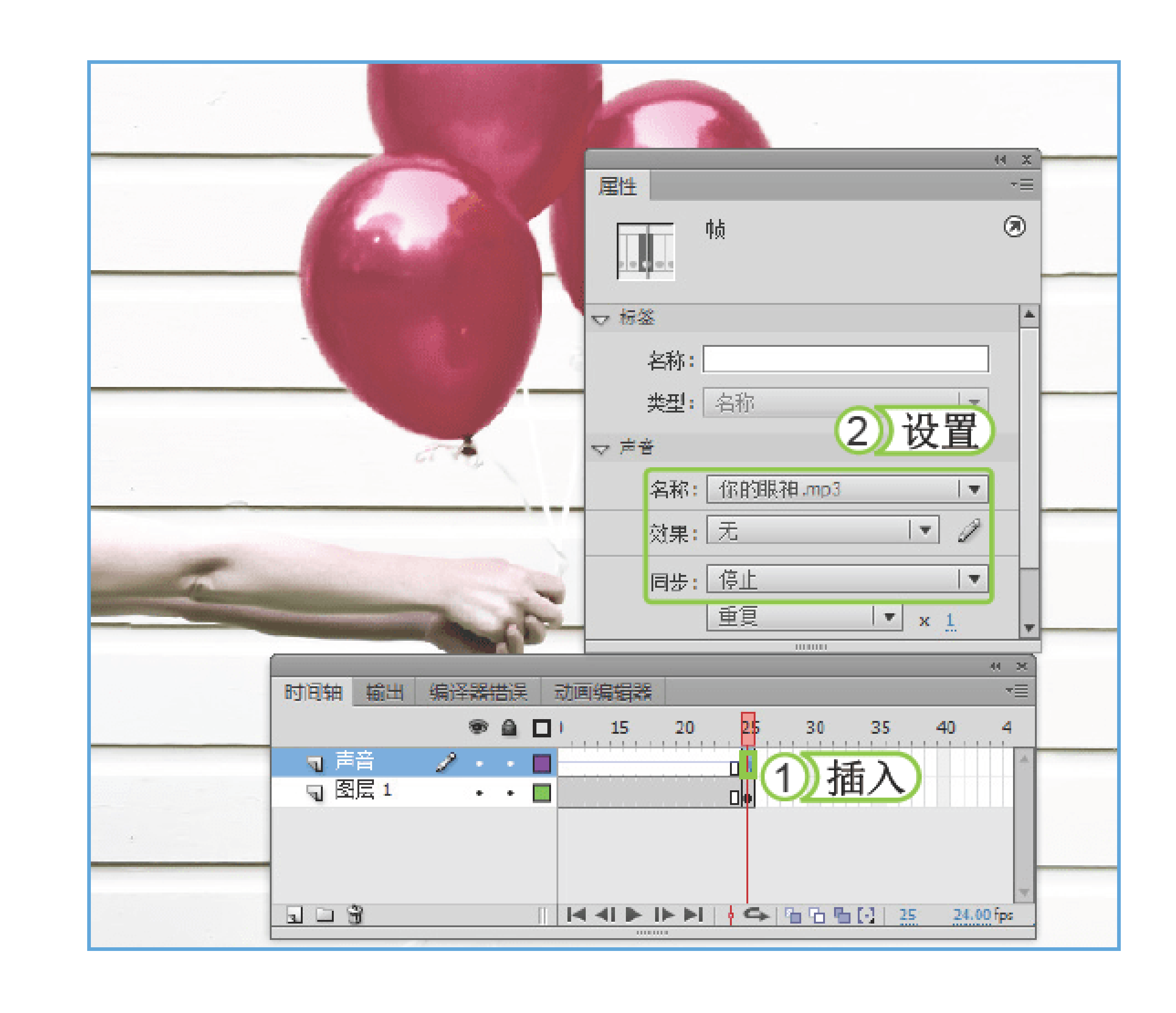


- “名称”文本框：用于显示选中音频文件的名称，若用户在其中输入新的名称，该音频文件即被重命名。
- “压缩”下拉列表框：用于设置音频文件在 Flash 中的压缩格式，用户可以根据实际情况选择压缩格式，不同的格式压缩强度和效果都有所不同。

- 导入(I)... 按钮：单击该按钮，新导入的文件将替换原始的文件。被替换文件名不会被修改。
- 测试(T) 按钮：单击该按钮，该音频文件将被播放，以方便用户试听音频是否合适。
- 停止(S) 按钮：单击该按钮，正在测试的音频将停止播放。

2. 将声音与动画同步

在制作很多 Flash 动画时要求声音与动画同步，如制作产品演示广告、制作播放器等。若要将声音与动画同步，则需要进行相应设置，其方法为：导入声音到文档中，并在“时间轴”面板中添加声音，在声音图层要停止播放声音处插入关键帧。选择该帧，在“属性”面板的“声音”栏下选择同一声音，在“同步”下拉列表框中选择“停止”选项，如右图所示。在播放 SWF 文件时，声音会在结束关键帧处停止播放。



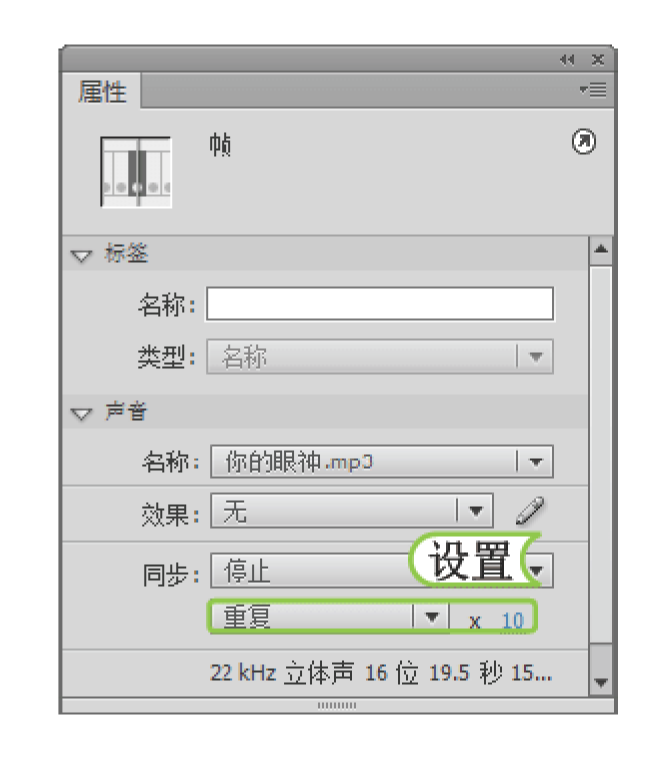
经验一箩筐——“同步”下拉列表框中各选项的含义

在制作 Flash 时，使用合适的“同步”选项能更好地使声音为 Flash 动画服务。该下拉列表框中各选项含义如下。

- 事件：该选项会将声音和一个事件的发生过程同步起来。事件声音在显示其起始关键帧时开始播放，并独立于时间轴完整播放，即使 SWF 文件停止播放也会继续。当播放发布的 SWF 文件时，事件声音会混合在一起。如果事件声音正在播放，而声音再次被实例化（例如，用户再次单击按钮），则第一个声音实例继续播放，另一个声音实例同时开始播放。
- 开始：该选项与“事件”选项的功能相近，但如果声音已经在播放，则新声音实例就不会播放。
- 停止：该选项使指定的声音停止播放。
- 数据流：该选项将同步声音，以便在网站上播放。Flash 强制动画和音频流同步。如果 Flash 不能足够快地绘制动画的帧，它就会跳过帧。与事件声音不同，音频流随着 SWF 文件的停止而停止，而且音频流的播放时间绝对不会比帧的播放时间长。当发布 SWF 文件时，音频流混合在一起。

3. 设置声音重复

默认情况下，被插入到动画中的声音只会被播放一次。如果用户制作的动画有特殊需要，需要循环播放或者播放几次，如制作生日贺卡，可通过“属性”面板进行设置。设置声音重复的方法是：选中添加音频文件的帧，在“属性”面板的“声音循环”下拉列表框中选择“重复”选项，再在其后方的文本框中输入播放次数，如右图所示。



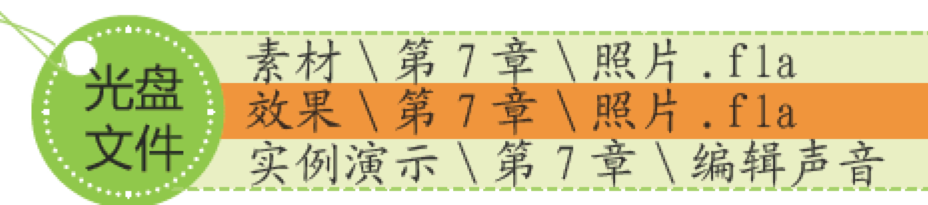
经验一箩筐——设置声音循环播放

设置声音循环，用户只需在“属性”面板的“声音循环”下拉列表框中选择“循环”选项即可。

7.2.5 编辑声音

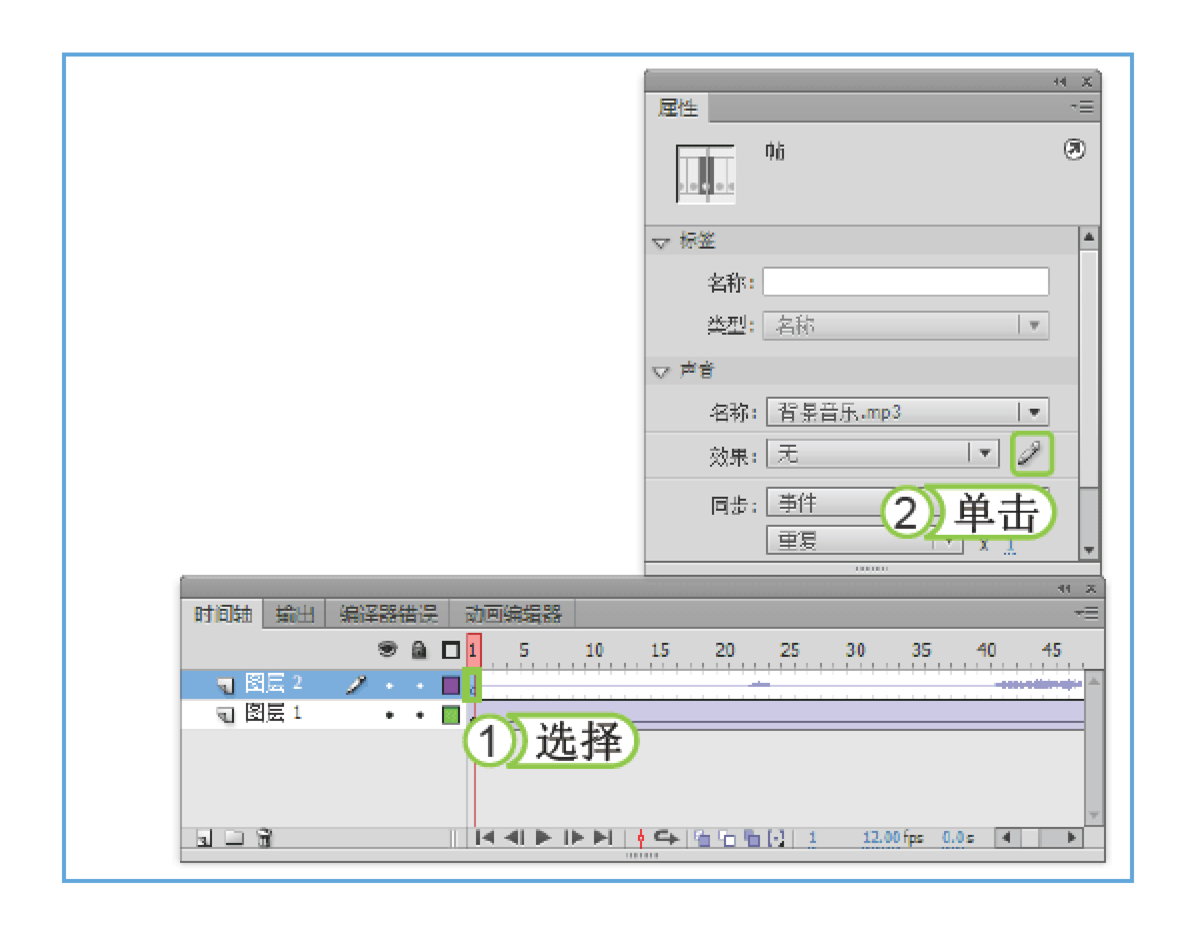
在 Flash 中，除了可对导入的音频进行简单的设置外，还可以对音频中的声音进行更加细致的编辑。如定义声音的起始点、在播放时控制声音的音量，还可以改变声音开始播放和停止播放的位置。

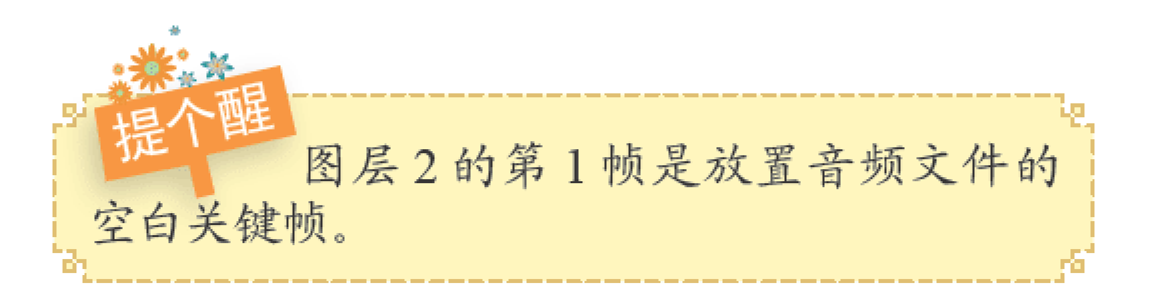
本例将打开“照片 .fla”动画文档，编辑其中的背景音乐文档，修改音量并将不需要的部分减去，其具体操作如下：

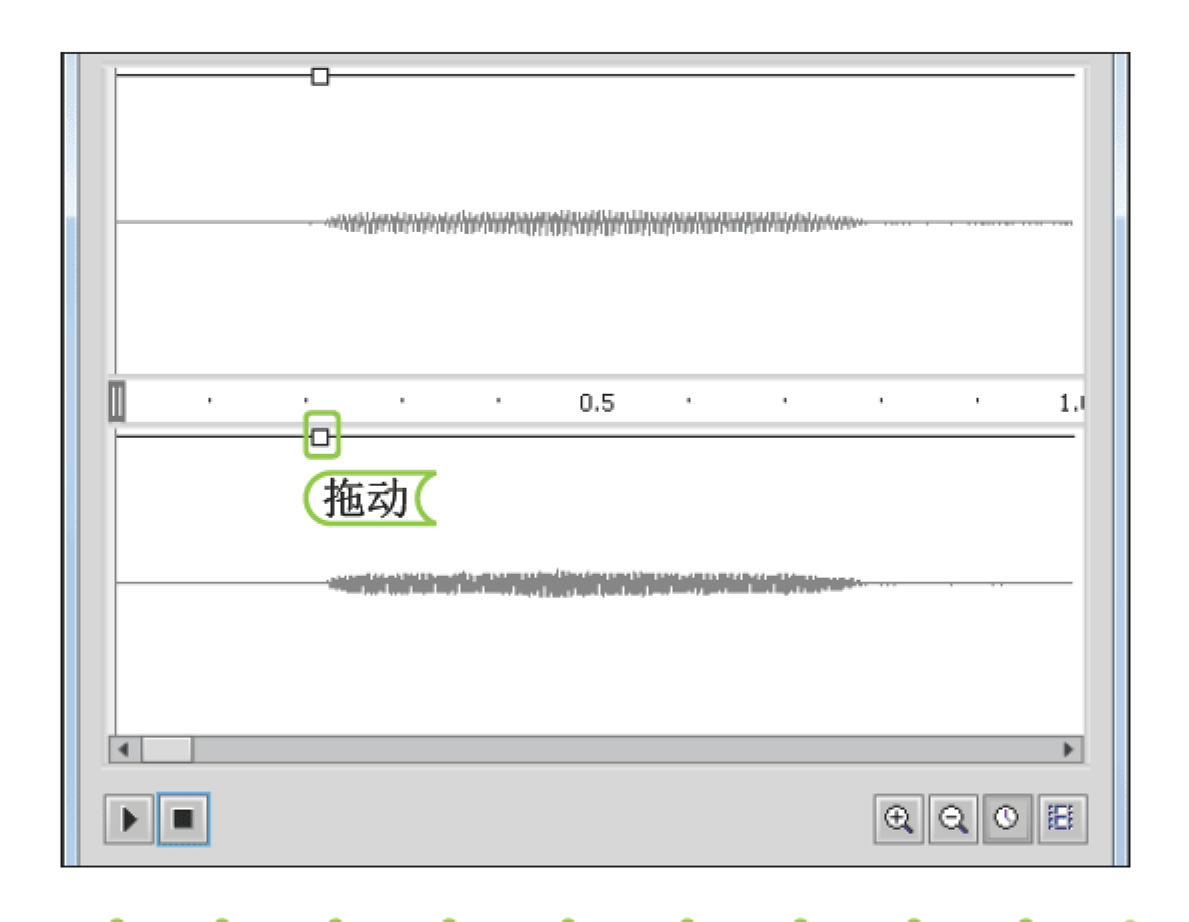


STEP 01：添加声音

1. 打开“照片 .fla”文档，在“时间轴”面板中选中图层 2 的第 1 帧。
2. 选择【窗口】/【属性】命令，打开“属性”面板，在其中单击✎按钮。







STEP 02：设置播放起始位置

打开“编辑封套”对话框，在左边标尺处，拖动滑条调整音频的起点位置。将对话框下方的滚动条滑动到最右边显示音频的终点位置，使用相同的方法将重点标尺移动到 13.5 秒的位置。

提个醒

单击“编辑封套”对话框下方的▶按钮可试听编辑效果，单击■按钮可终止试听效果。

读书笔记

STEP 03：更改声音播放时的音量

在音频波段处单击添加几个封套手柄，分别调整手柄位置，控制声音播放时音量的大小。向上即为增大音量，向下即为减小音量。

> **提个醒** 在对话框中标尺以上为左声道，标尺以下为右声道。它们都能单独设置不同的音量。

经验一箩筐——修改“编辑封套”对话框视图显示

为了更好地对插入的长音频进行调整，用户可根据实际需要调整对话框的视图显示比例，其方法是单击对话框右下方的 4 个按钮。这 4 个按钮作用分别如下。

- 按钮：用于放大对话框中标尺的显示比例，方便用户更细致地对声音进行调整。
- 按钮：用于缩小对话框中标尺的显示比例，方便用户对声音的总体效果进行调整。
- 按钮：以秒为单位显示标尺的显示比例。
- 按钮：以帧为单位显示标尺的显示比例。

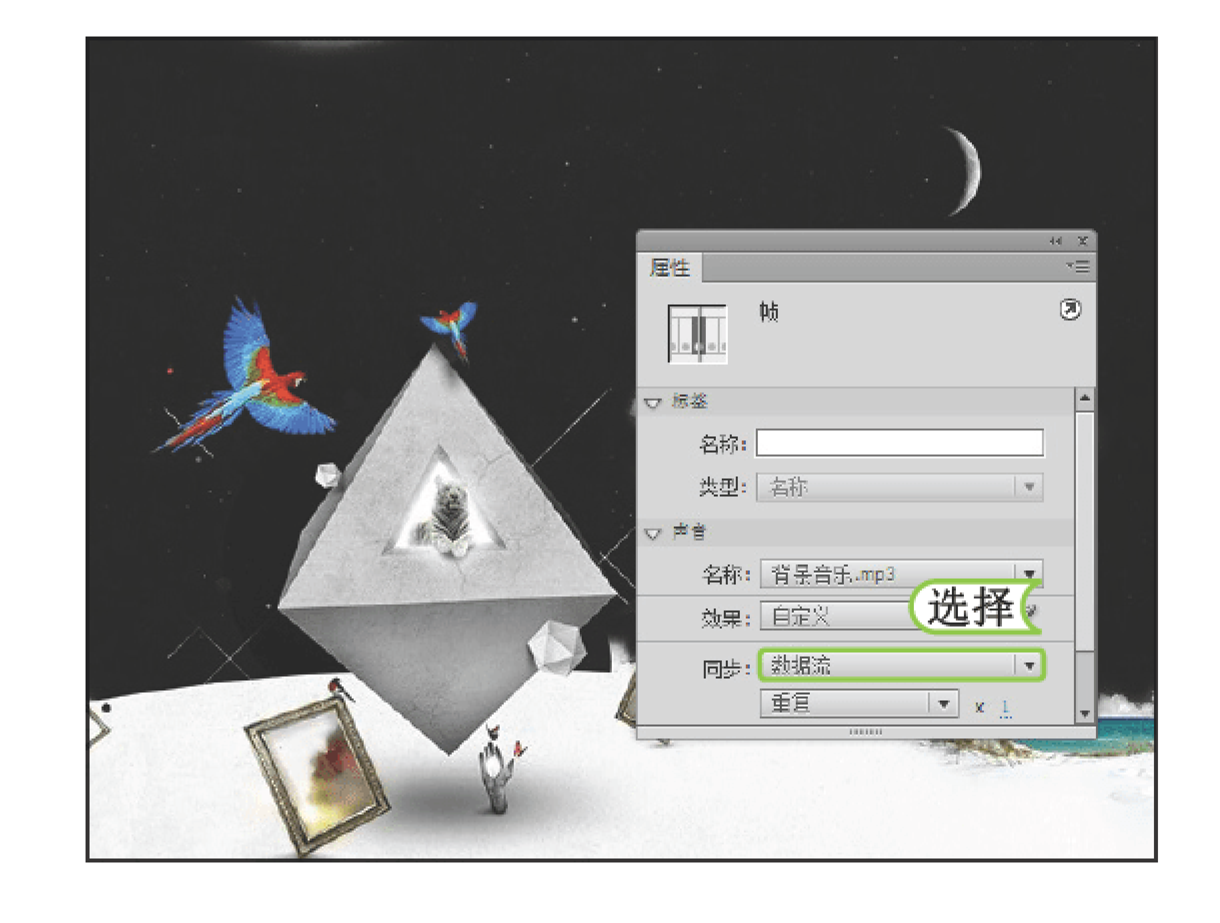
STEP 04：更改结束播放时的音量

将对话框下方的滚动条滑动到最右边显示音频的终点位置，在音频波段处单击添加几个封套手柄，分别调整手柄位置，逐渐降低声音的播放。单击确定按钮。

> **提个醒** 如果想将多余的封套手柄删除，只需按住需要删除的封套手柄并向对话框外拖动，即可删除。

STEP 05：设置声音循环

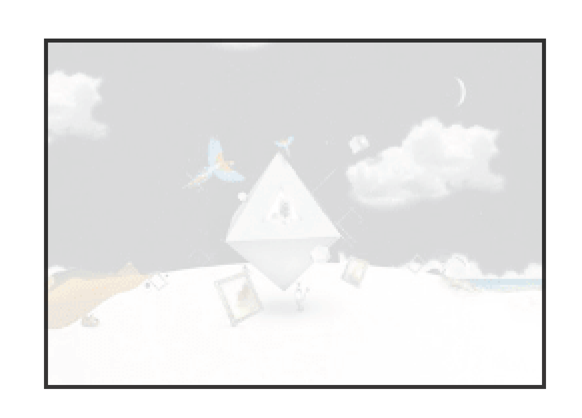
在“属性”面板的“同步”下拉列表框中选择“数据流”选项。



> **提个醒** 将同步设置为数据流后，图像播放完成后，声音将会自动停止。这样可以避免声音重叠播放的情况。

STEP 06： 测试动画

按 Ctrl+Enter 组合键测试动画，即可看到随着画面越来越清晰显示，声音也越来越清晰地播出。

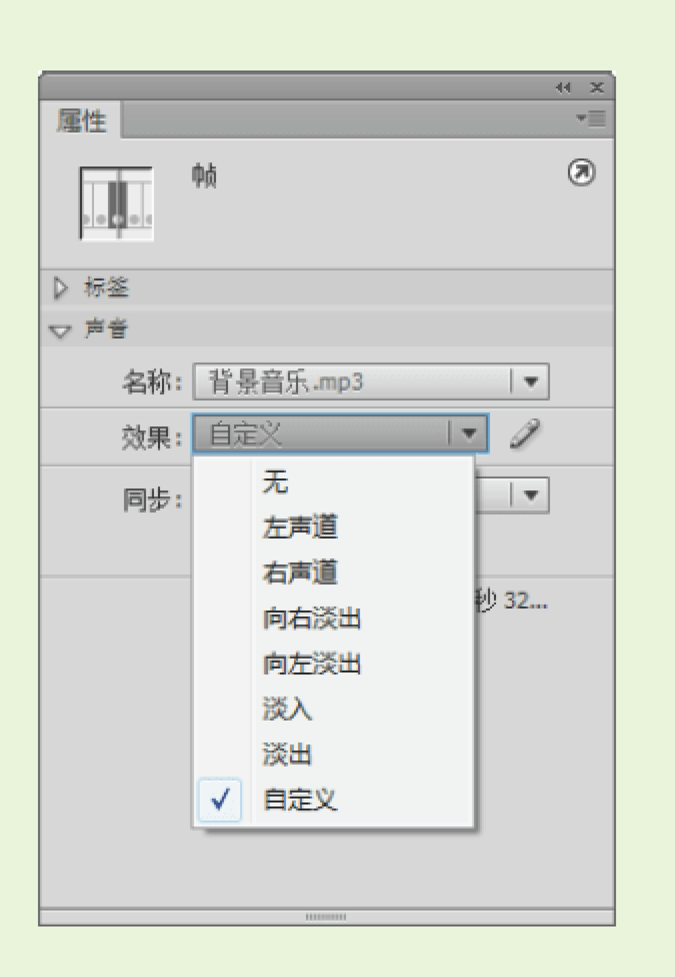




经验一箩筐——快速编辑声音效果

在编辑好声音后用户还可通过一些简单的操作为声音添加效果，如设置声音的淡入、淡出等。其方法是：选中插入音频的帧后，在“属性”面板的“效果”下拉列表框中选择需要的效果，如下图所示。“效果”下拉列表框中各选项作用如下。

- 无：不对音频进行任何设置。
- 左声道：只播放左声道。
- 右声道：只播放右声道。
- 向右淡出：在播放时控制声音，从左声道慢慢切换到右声道。
- 向左淡出：在播放时控制声音，从右声道慢慢切换到左声道。
- 淡入：在播放时音量逐渐增长。
- 淡出：在播放时音量逐渐减小。
- 自定义：选择该选项，将打开“编辑封套”对话框，在其中用户可自行编辑声音。



7.2.6 压缩并导出声音

想要压缩并导出声音，用户可以选择单个事件声音的压缩选项，然后用这些设置导出声音，也可以给单个音频流选择压缩选项。需注意的是，文档中的所有音频流都将导出为一个流文件，而且所用的设置是所有应用于单个音频流的设置中的最高级别。该导出设置包括视频对象中的音频流。

采样比率和压缩程度会造成导出的 SWF 文件中声音的品质和大小有很大的不同。声音的压缩倍数越大，采样比率越低，声音文件就越小，声音品质也越差。在实际压缩时，应当通过实验找到声音品质和文件大小的最佳平衡。在处理导入的 mp3 文件时，可以使用导入文件时的相同设置将文件导出为 mp3 格式。

1. 压缩声音

在导出或发布动画时，通过设置压缩声音可以更加有效地减小文件大小，且通过适当的压缩设置还可以减小音质的损伤。

下面将打开“压缩照片.fla”动画文档，为声音设置压缩，其具体操作如下：







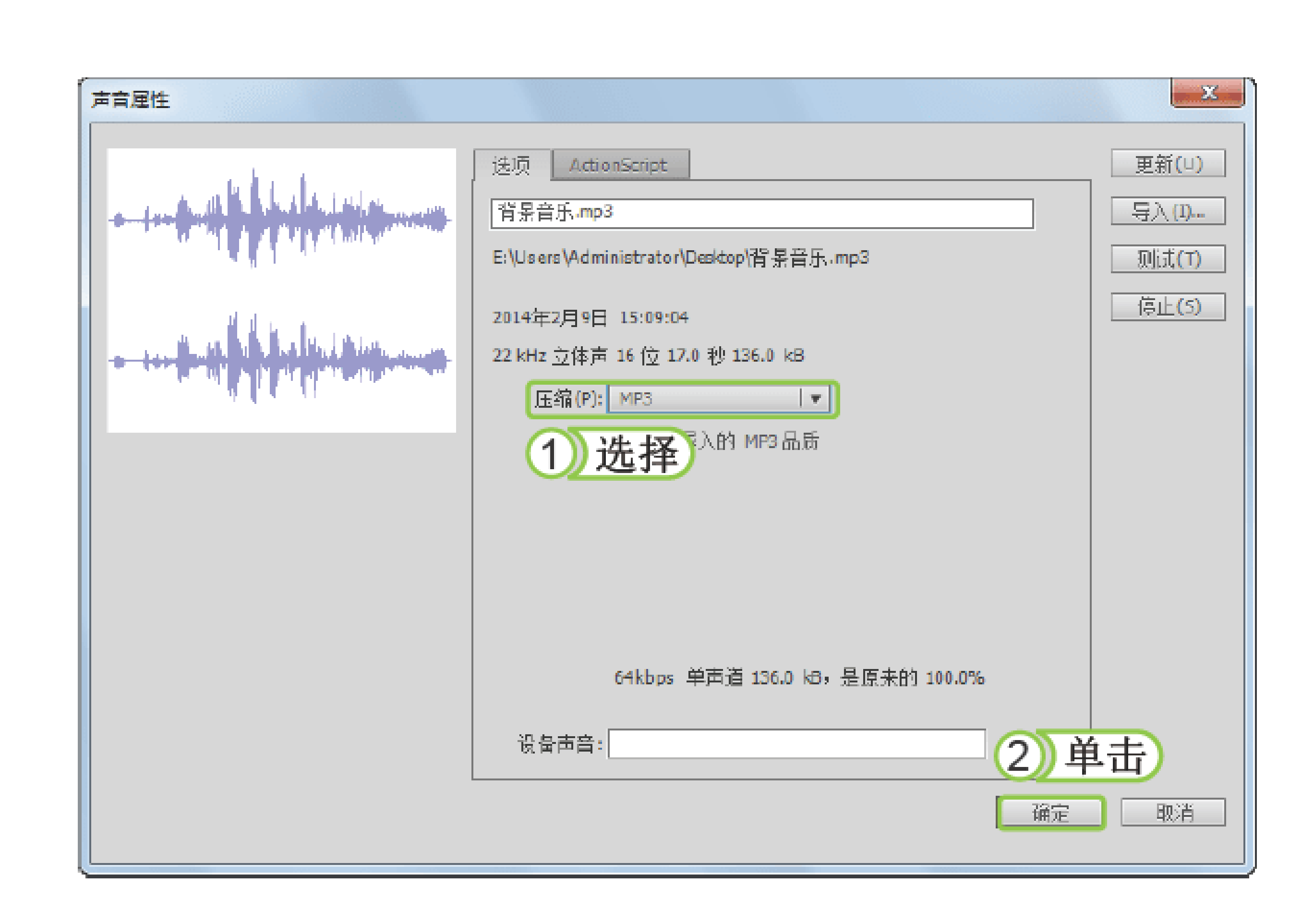




光盘文件
素材\第 7 章\压缩照片.fla
效果\第 7 章\压缩照片.fla
实例演示\第 7 章\压缩声音

STEP 01：设置压缩格式

1. 打开“压缩照片.fla”动画文档，在“库”面板中选择“背景音乐”音频文件，然后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，打开“声音属性”对话框。在“压缩”下拉列表框中选择“MP3”选项，单击测试(T)按钮试听效果。
2. 单击确定按钮。



STEP 02：设置压缩格式

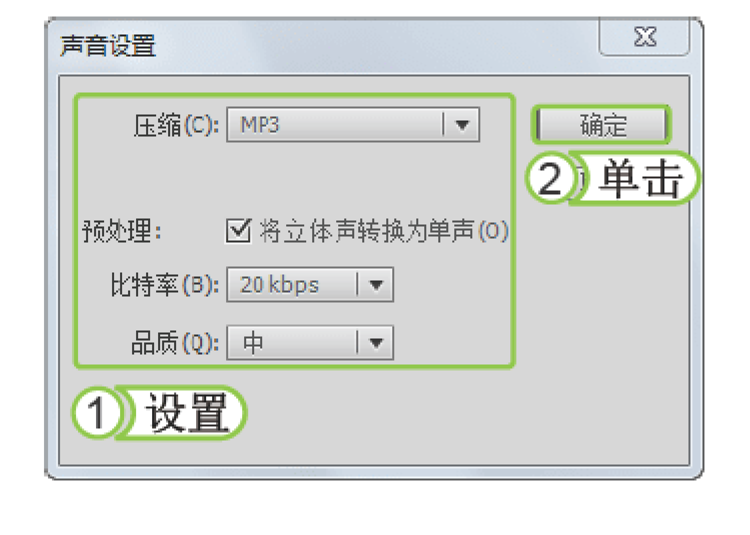
1. 选择【文件】/【发布设置】命令，打开“发布设置”对话框，选中 Flash (.swf) 复选框。
2. 单击“音频事件”后的文本超级链接。

提个醒

选中 Flash (.swf) 复选框后，设置其右边选项中的“JPEG 品质”选项也可以压缩文件大小，但设置该选项会影响 Flash 画面。

STEP 03：设置压缩格式

1. 打开“声音设置”对话框，在该对话框中，设置“压缩、比特率、品质”为“MP3、20 kbps、中”。
2. 依次单击确定按钮，返回操作界面。



2. 压缩声音选项

在“声音设置”对话框中的“压缩”选项将直接影响到 Flash 动画的音质和文件大小，而文件大小又直接影响到 Flash 动画在网页中的显示速度。选择不同的选项，其压缩设置效果也不一样，压缩声音选项作用如下。

“ADPCM”和“原始”压缩选项：ADPCM 压缩用于设置 8 位或 16 位声音数据的压缩。导出较短的事件声音（如单击按钮）时，须使用 ADPCM 设置。原始压缩导出声音时不进行声音压缩。选择这两个选项后在该对话框中选中 将立体声转换为单声(O) 复选框会将混合立体声转换成非立体声。设置“采样率”选项可控制声音保真度和文件大小， 较低的采样比率会减小文件大小，但也会降低声音品质。

- “MP3”压缩选项：MP3 压缩可以以 MP3 压缩格式导出声音。当导出像乐曲这样较长的音频流时，须使用 MP3 选项。如果要导出一个以 MP3 格式导入的文件，导出时则无须更改设置。“比特率”选项用于确定已导出声音文件中每秒的位数。Flash 支持 8Kbps 到 160Kbps CBR（恒定比特率）。导出音乐时，为获得最佳效果，应将比特率设置为 16 Kbps 或更高；“预处理”选项将混合立体声转换成非立体声（单声不受此选项的影响）；“品质”选项决定压缩速度和音声品质。“快速”选项的压缩速度较快，但声音品质较低；“中等”选项的压缩速度较慢，但声音品质较高；“最好”选项的压缩速度最慢，但声音品质最高。
- “语音”压缩选项：语音压缩采用适合于语音的压缩方式导出声音。“采样率”选项用于控制声音保真度和文件大小。较低的采样率可以减小文件大小，但也会降低声音品质。

经验一箩筐——其他选项含义

“采样率”对于不同音质需求，应该选择不同的采样率，其使用范围如下。

- 5 kHz：是语音的最低可接受标准。
- 11 kHz：是建议的最低声音品质，是标准 CD 比率的四分之一。
- 22 kHz：对于 Web 上的大多数音乐类型，此采样比率是可接受的。
- 44 kHz：是标准的 CD 音频比率。但是，由于应用了压缩，SWF 文件中的声音就不是 CD 品质了。

7.2.7 可导入的视频格式

Flash 可以支持的视频格式有 flv 和 f4v 格式，flv 和 f4v (H.264) 视频格式具有技术和创意优势，允许用户将视频和数据、图形、声音，以及交互式控件融合在一起。通过 flv 和 f4v 视频，用户可轻松将视频以几乎任何人都可以查看的格式放到网页上。

7.2.8 导入视频

Flash 可以通过使用导入向导和 FLVPlayback 组件两种方式导入视频，下面对这两种添加视频的方法进行讲解。

1. 视频导入向导

用户可以导入本地存储的视频文件，对于嵌入视频时，所有视频文件数据都将添加到 Flash 文件中。这会导致 Flash 文件及随后生成的 SWF 文件体积较大，不易于传播。视频被放置在时间轴中，可以在此查看时间轴帧中显示的单独视频帧。由于每个视频帧都由时间轴中的一个帧表示，因此视频剪辑和 SWF 文件的帧速率必须设置为相同的速率。

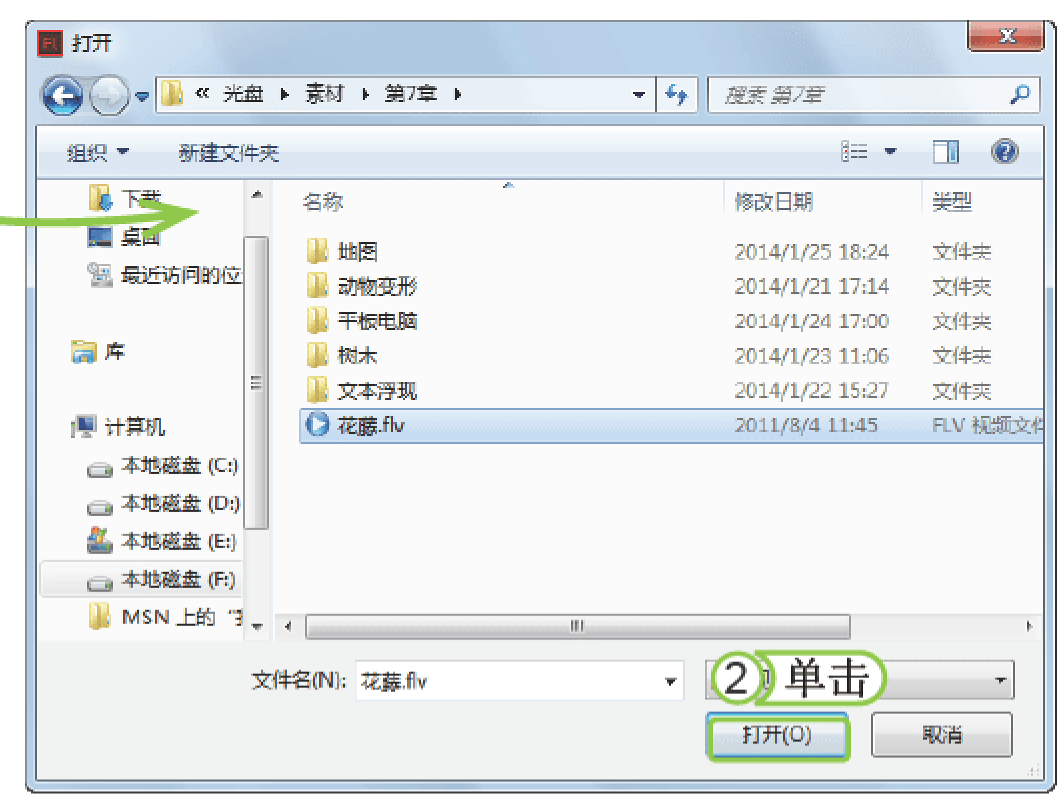
需要注意的是，对于视频时间少于 10 秒的较小视频剪辑，在动画中导入视频的效果最好。如果正在使用回放时间较长的视频剪辑，最好使用 FLVPlayback 组件传送视频流。

本例将新建一个空白动画文档，通过视频导入向导导入一段视频，再在其中输入文本制作字幕效果，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 7 章 \ 花藤 .flv
效果 \ 第 7 章 \ 感谢字幕 .fla
实例演示 \ 第 7 章 \ 视频导入向导

STEP 01：导入视频

1. 新建一个尺寸为 800×550 像素，背景色为黑色的空白文档。选择【文件】/【导入】/【导入视频】命令，打开“导入视频”对话框。在其中单击 浏览... 按钮。
2. 在打开的“打开”对话框中选择“花藤.flv”视频文件，单击 打开(O) 按钮。



提个醒

黑色为常见字幕的背景颜色，根据用户需要以及喜好可将本动画文档的背景颜色设置为其他颜色。

STEP 02：导入视频

1. 返回“导入视频”对话框，在“您的视频文件在哪里？”栏中选中 在 SWF 中嵌入 FLV 并在时间轴中播放 单选按钮。
2. 单击 下一步 > 按钮。

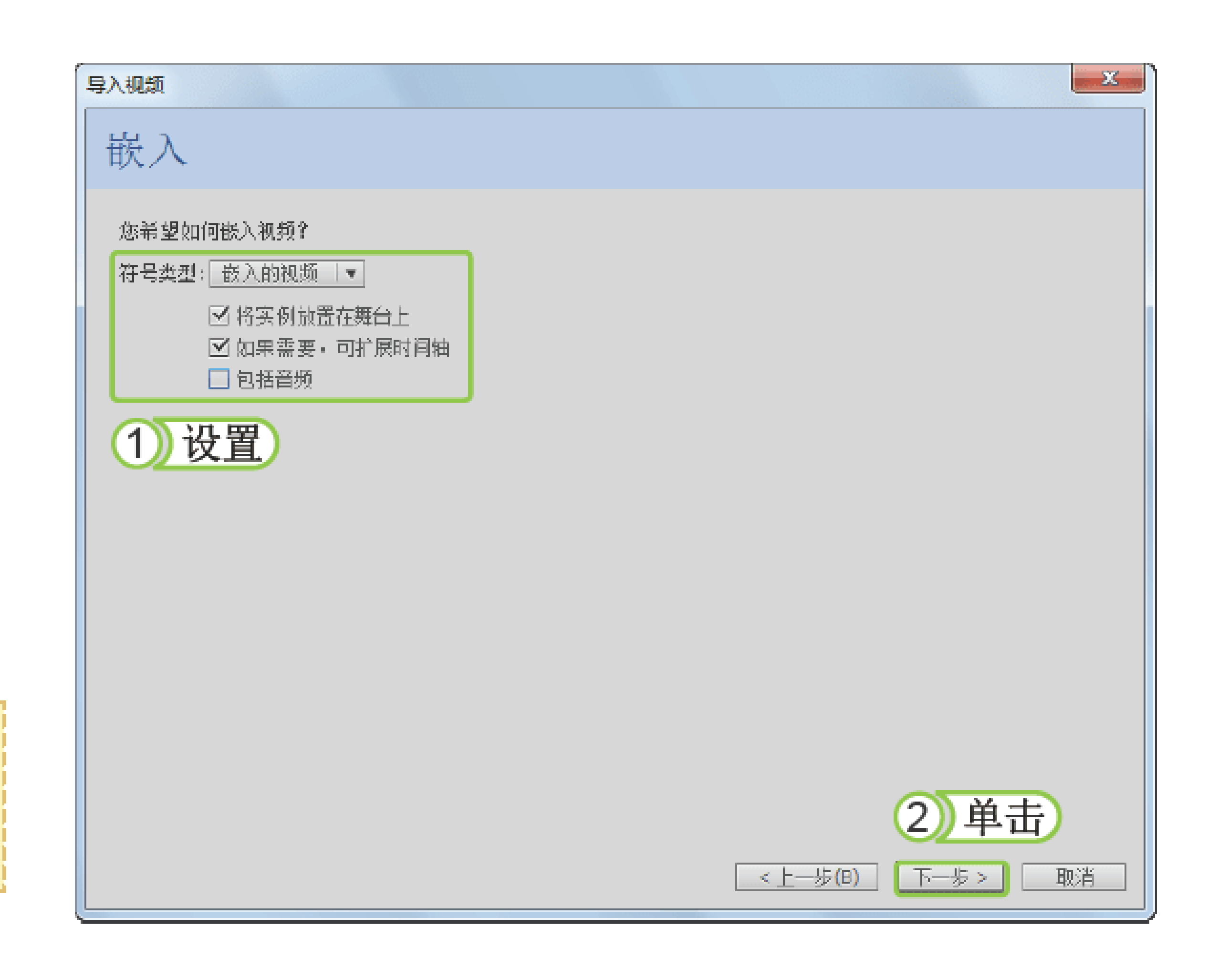


提个醒

在“导入视频”对话框中，单击 启动 Adobe Media Encoder 按钮，将自动打开 Adobe Media Encoder 对话框，在该对话框中用户可对视频进行裁剪、格式设置和添加提示点等操作。

STEP 03：选择元件类型

1. 在打开的对话框中选择用于视频嵌入到 SWF 文件的元件类型，这里选择“嵌入的视频”选项，并取消选中 包括音频 复选框。
2. 单击 下一步 > 按钮。

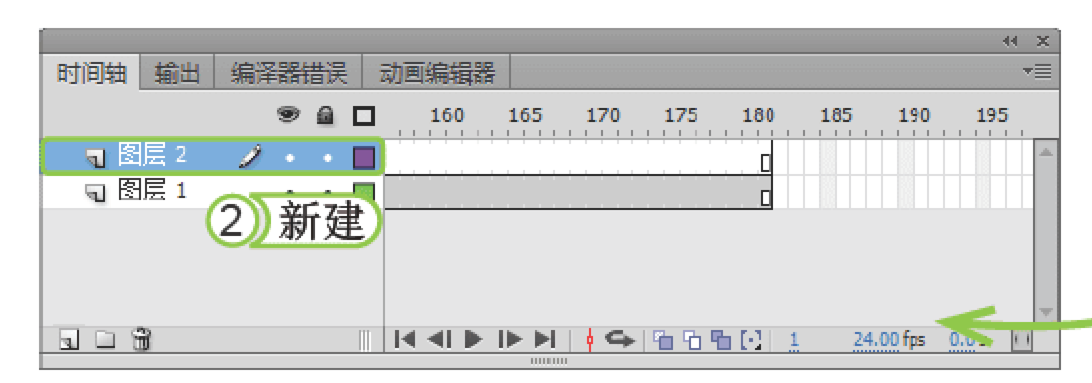


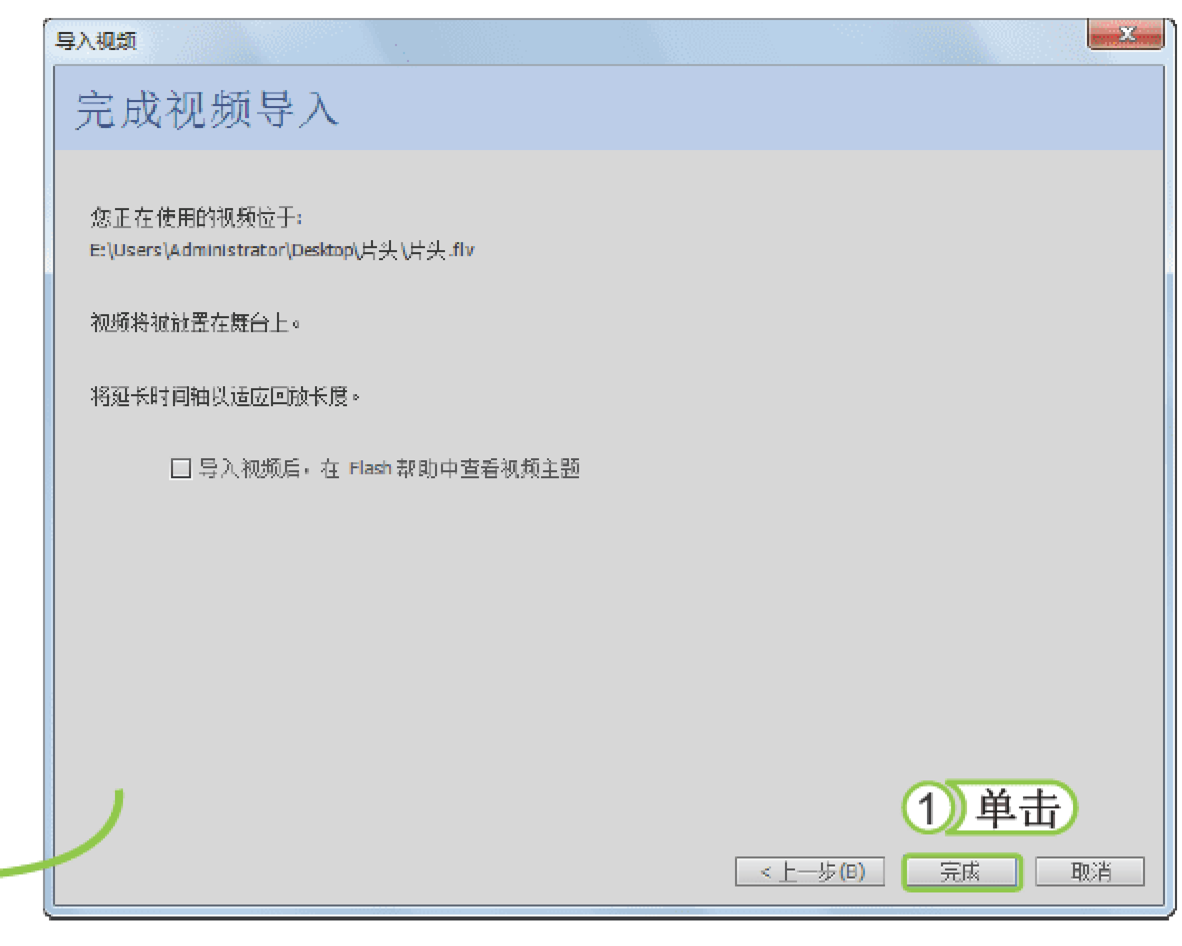
提个醒

如果导入的视频中有声音，而在“嵌入”对话框中没有选中 包括音频 复选框，则导入的视频在播放时将不会有声音。

STEP 04： 完成导入

1. 在打开的窗口中单击 完成 按钮。稍等片刻视频就将被导入到舞台中，“时间轴”面板将自动延长到播放视频需要的全部帧数。
2. 新建图层 2。

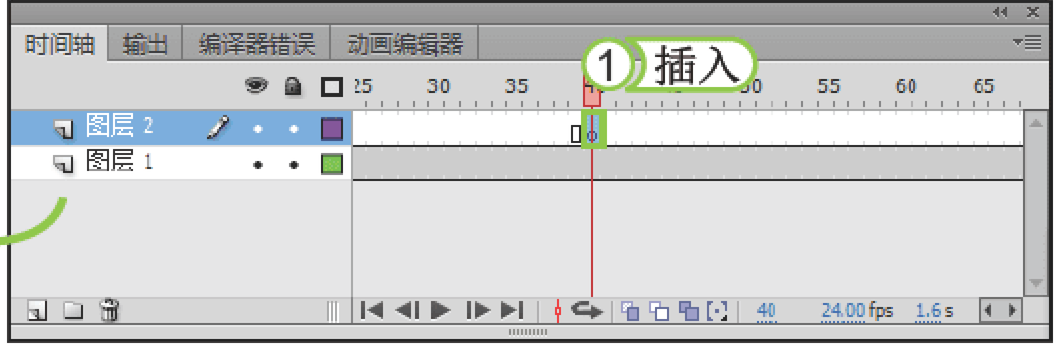


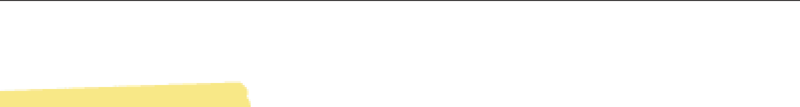




STEP 05： 输入文字

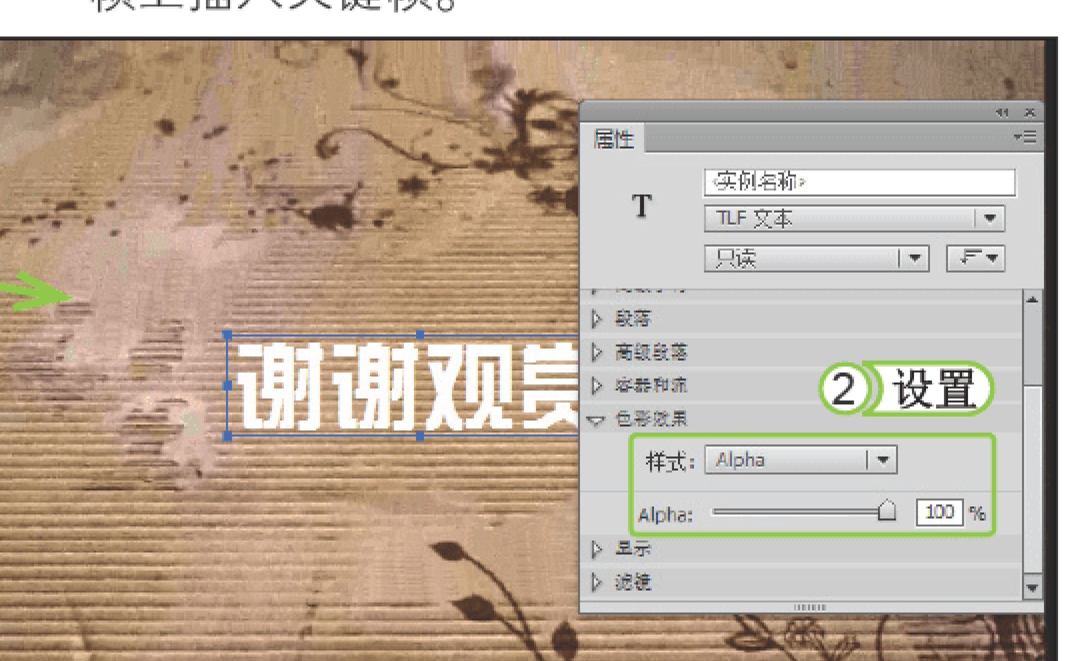
1. 使用“任意变形工具”将插入的视频缩小到和场景宽度一样的宽度。在图层 2 的第 40 帧插入关键帧。
2. 选择“文本工具”T，在“属性”面板中设置“系列、大小、颜色”为“方正综艺简体、60.0 点、白色（#FFFFFF）”。
3. 使用鼠标在场景中间输入文本。





STEP 06： 设置文字透明效果

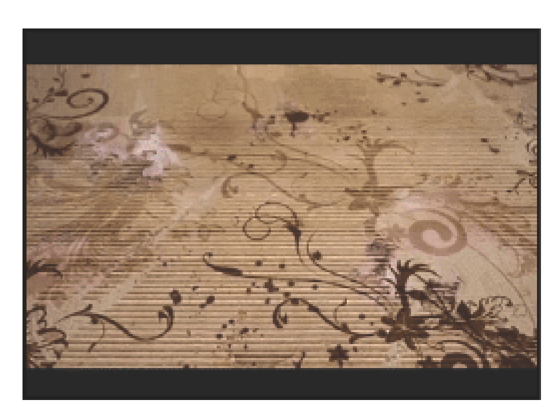
1. 选中输入的文本，在“属性”面板的“色彩效果”栏中设置“样式、Alpha”为“Alpha、0%”。
2. 在第 130 帧中插入关键帧，选中输入的文本，在“属性”面板的“色彩效果”栏中设置“样式、Alpha”为“Alpha、100%”。在第 180 帧上插入关键帧。

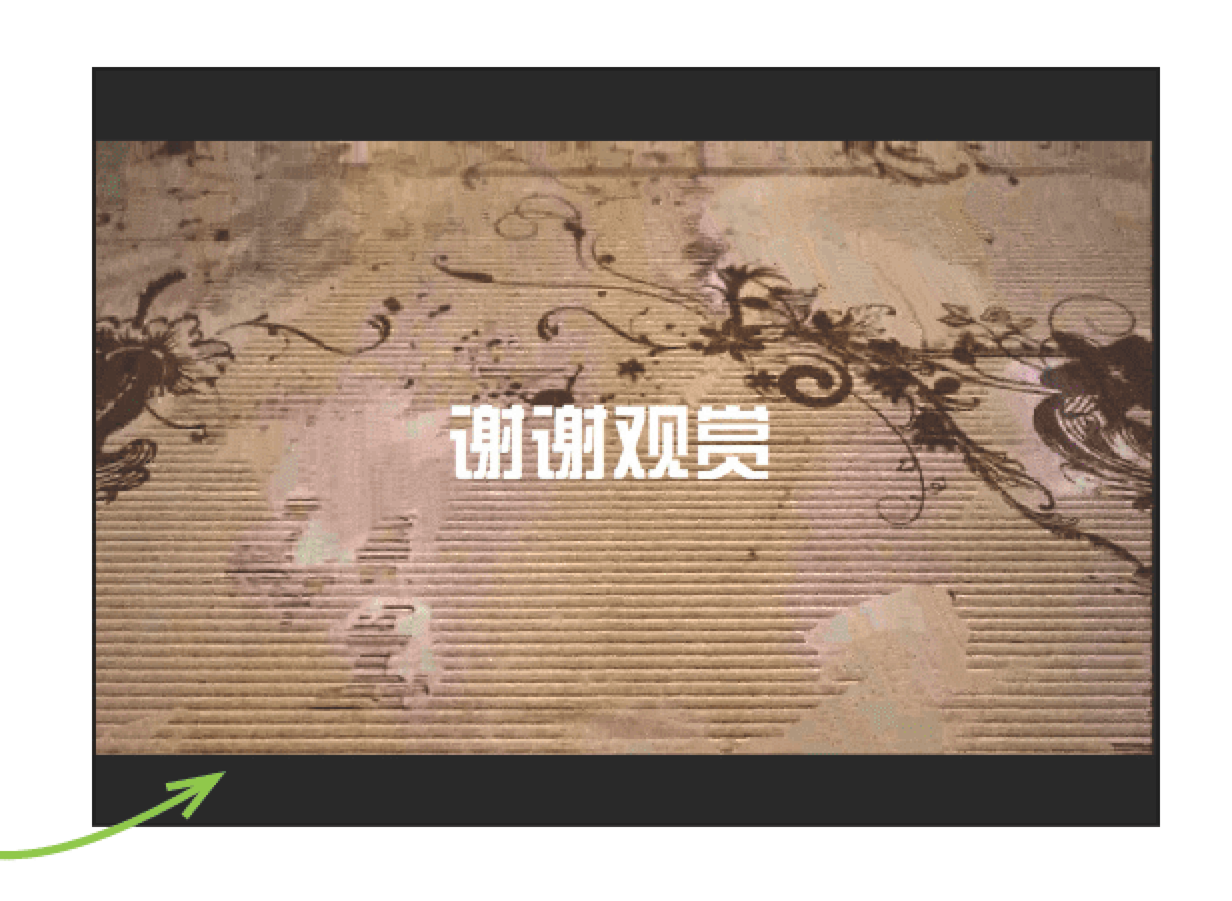
提个醒 使用本步操作是为了制作感谢字幕的字体渐现效果。

STEP 07： 测试动画

在图层 2 中，选择第 40~130 帧。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间动画”命令。按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画，可查看到视频正在播放，文字随即显示的效果。





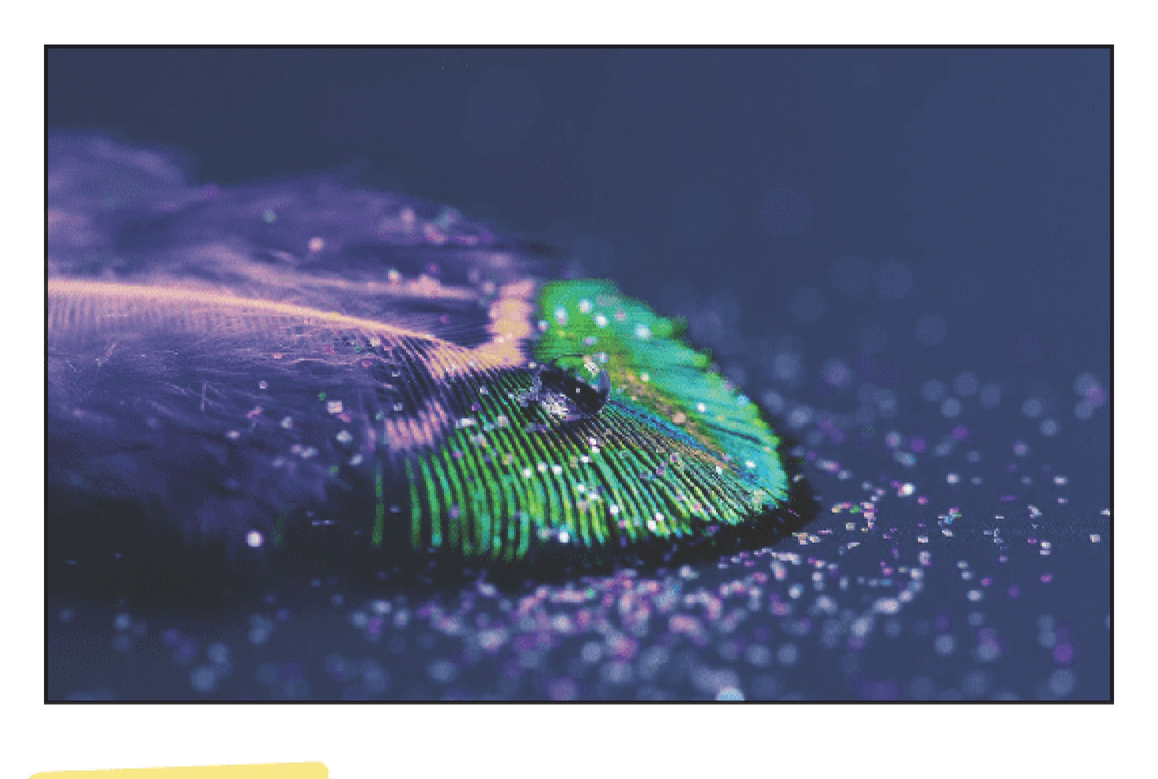


2. 使用 FLVPlayback 组件

FLVPlayback 组件使用户可以向 Flash 文档快速添加全功能的 FLV 播放控制，并提供对渐进式下载和流式加载 flv 或 f4v 文件的支持。FLVPlayback 组件是用于查看视频的显示区域。FLVPlayback 组件包含 FLV 自定义用户界面控件，这是一组控制按钮，用于播放、停止、暂停和回放视频。

下面将新建空白文档并在其中加载“日出”视频，将其制作为播放器效果。通过单击动画中的对应按钮，可控制视频的播放，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 7 章 \ 日出 .flv、日出背景 .jpg
效果 \ 第 7 章 \ 日出 .fla
实例演示 \ 第 7 章 \ 使用 FLVPlayback 组件



STEP 01： 导入素材

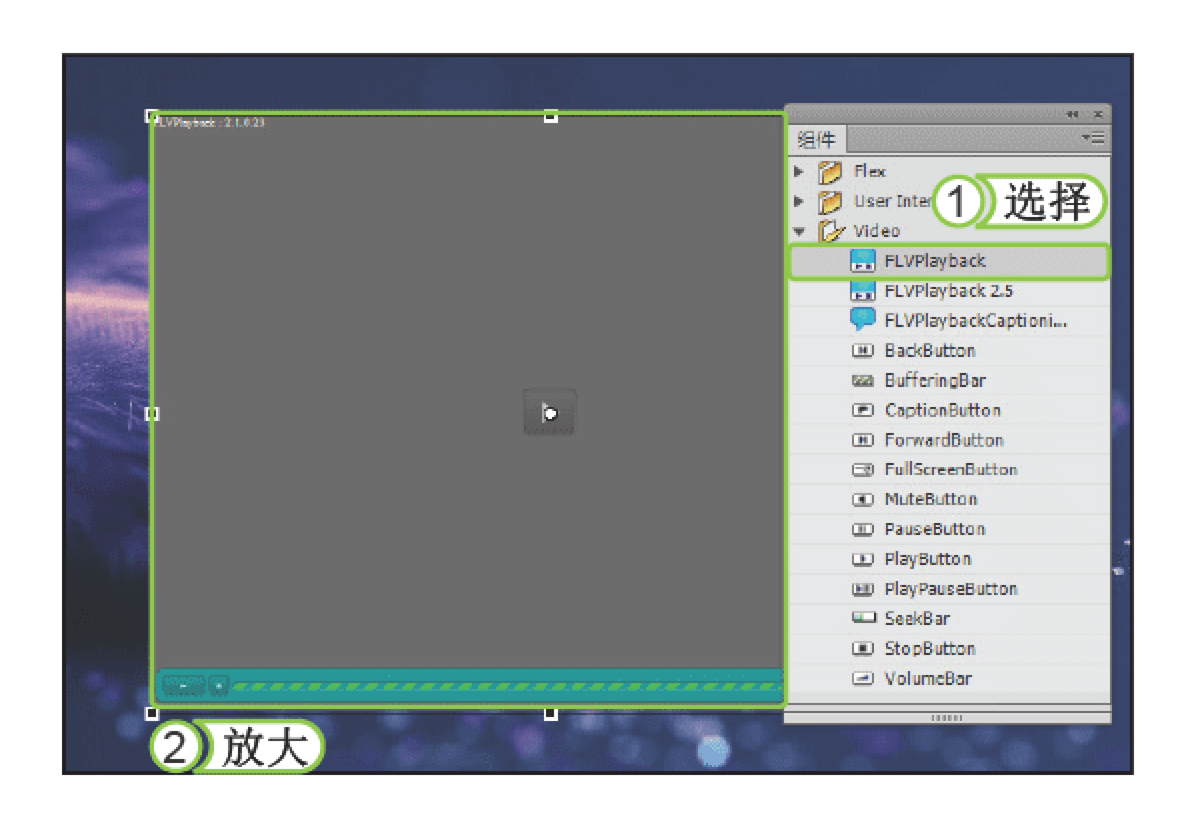
新建一个尺寸为 1280×800 像素的空白文档，将“日出背景 .jpg”文件导入到舞台中，并锁定图层 1，新建图层 2。

STEP 02： 添加组件

1. 打开【窗口】/【组件】命令，打开“组件”面板，展开 Video 文件夹。
2. 选择 FLVPlayback 组件，单击或拖动添加到场景，并使用“任意变形工具”将其放大。



提个醒
使用 FLVPlayback 组件加载外部视频，会在“库”面板下添加组件文件。



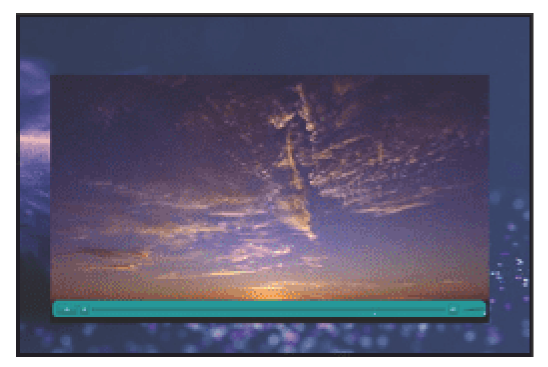


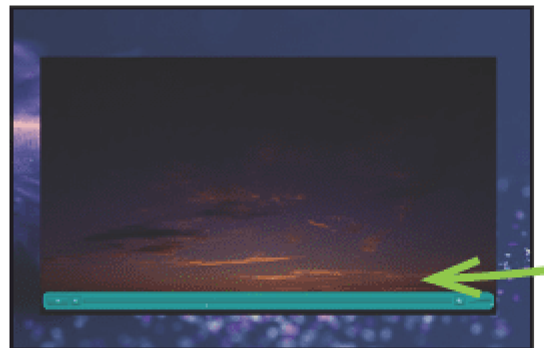
STEP 03：设置组件路径

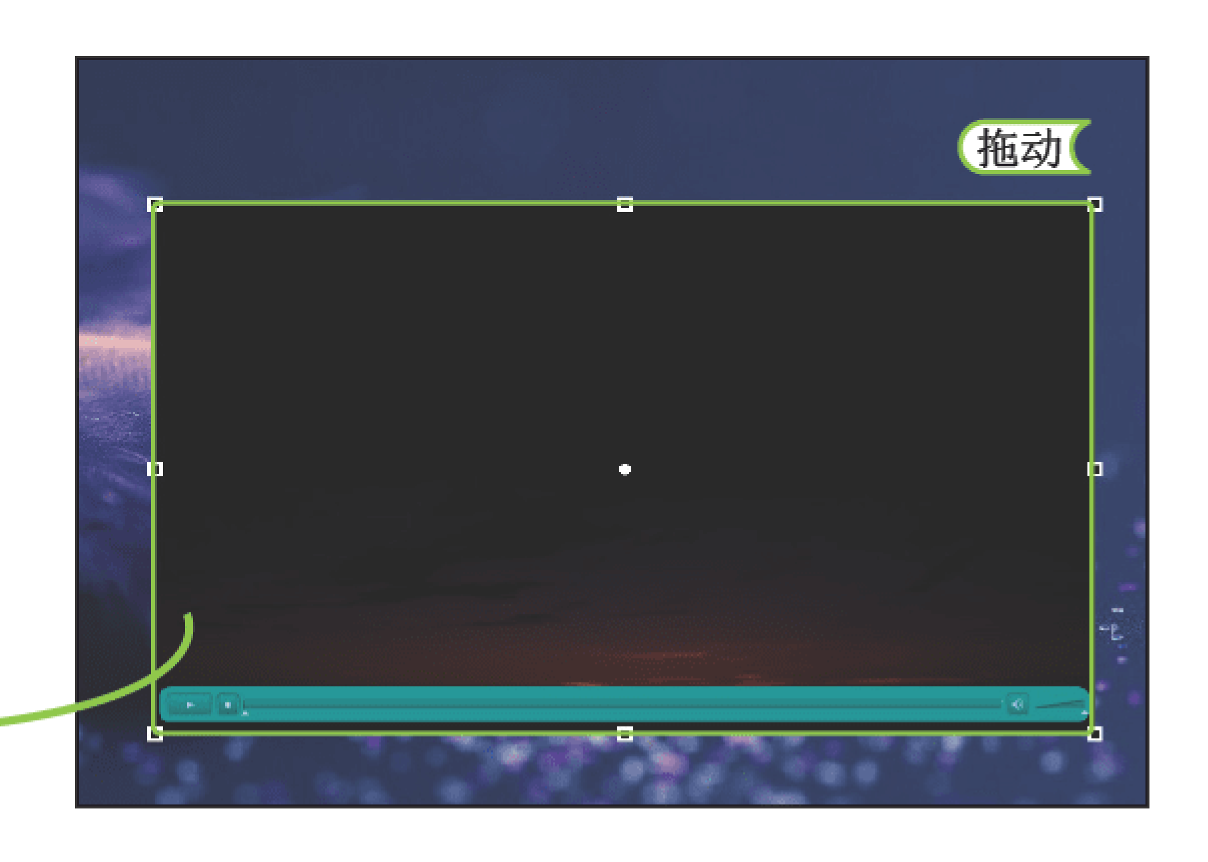
1. 选择组件，在“属性”面板中单击“Source”选项后的按钮。
2. 打开“内容路径”对话框，单击按钮。在打开的“浏览源文件”对话框中选择“日出.flv”视频文件。
3. 返回“内容路径”对话框，在其中单击确定按钮。

STEP 04：测试动画

再次使用“任意变形工具”编辑组件大小，将组件移动到舞台中并放大视频。单击按钮，播放视频，单击按钮可暂停播放视频。







经验一箩筐——FLVPlayback 组件的功能

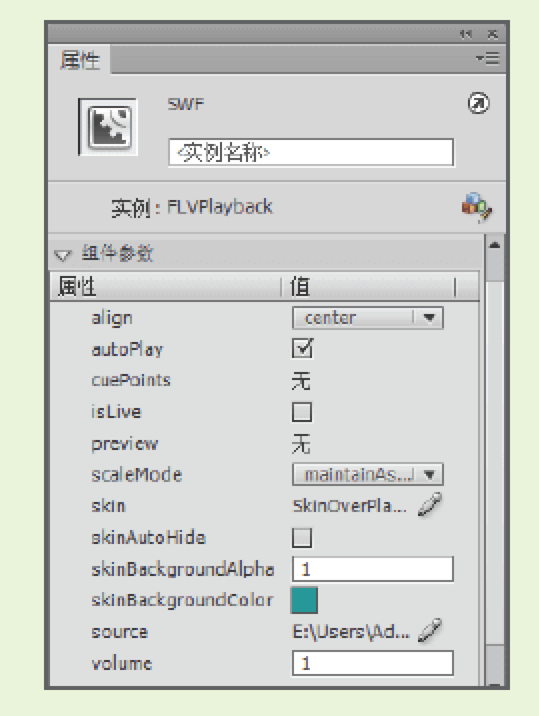
在 Flash 中，FLVPlayback 组件的主要功能介绍如下：

- 提供一组预制的外观，以自定义回放控件和用户界面的外观。
- 使高级用户可以创建自己的自定义外观。
- 提供提示点，以将视频与 Flash 应用程序中的动画、文本和图形同步。
- 提供对自定义内容的实时预览。
- 保持合理的 SWF 文件大小以便于下载。

问题小贴士

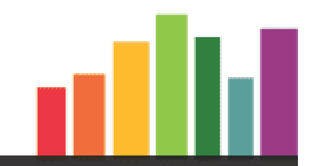
问：在使用 FLVPlayback 组件导入视频后，其“属性”面板中的主要参数有什么作用呢？

答：在 Flash 中使用 FLVPlayback 组件导入视频时，其“属性”面板如右图所示。在该面板中的“align ”选项用于设置影片内容的对齐方式；“autoPlay ”选项用于确定如何播放；“skin ”选项用于设置播放器的外观；“sourse”选项用于指定 flv、f4v 的 URL；“volume ”选项用于设置播放器的音量，当 Flash 执行 FLVPlayback 实例时，不会发生任何事情。

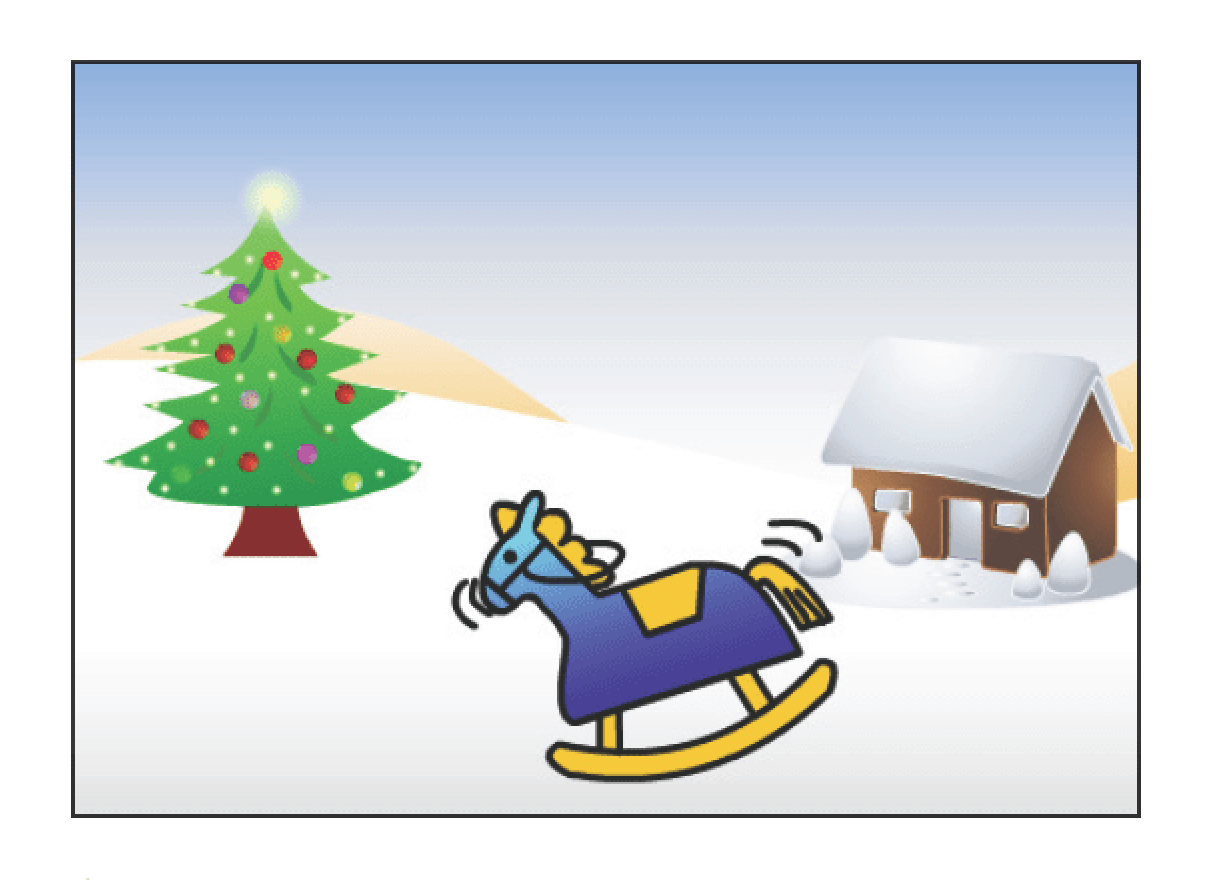


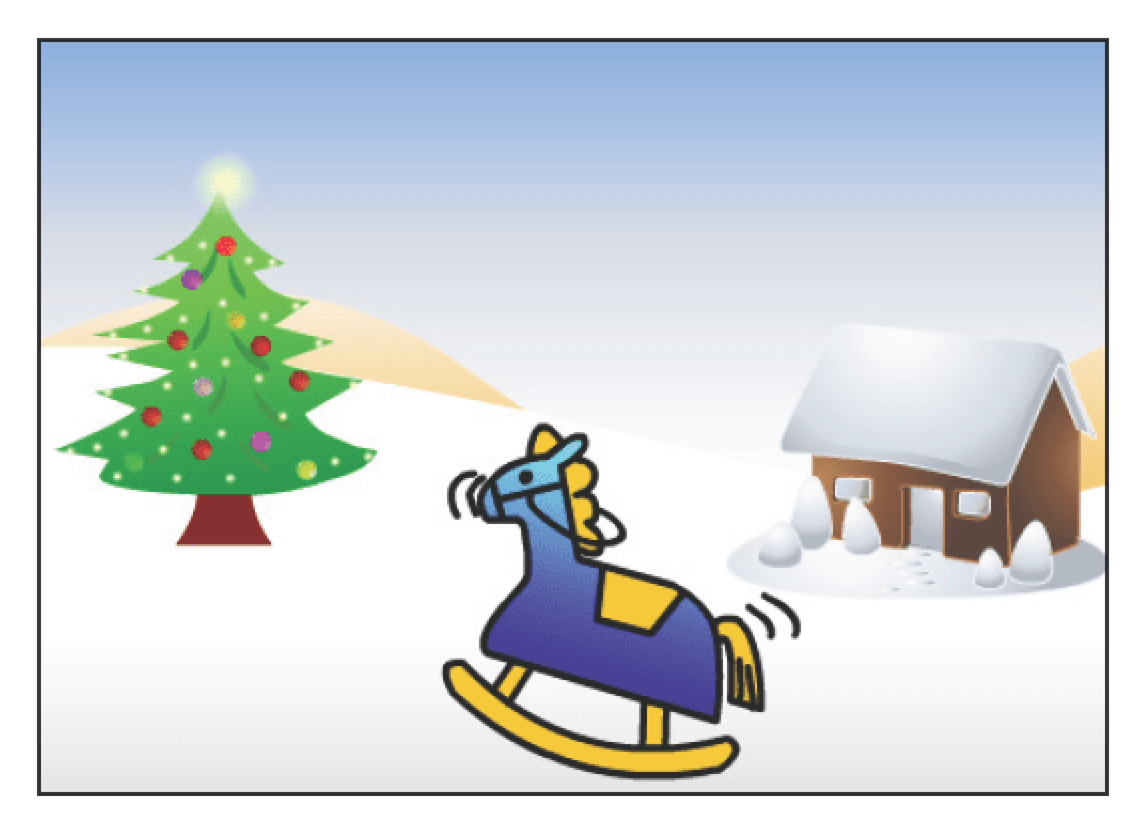
上机 1 小时 制作“音乐贺卡”动画

- 巩固动画的制作方法和技巧。
- 进一步掌握导入声音和声音的编辑方法。



本例将制作音乐贺卡动画，在动态贺卡中加入音频，并对音频属性进行编辑，其最终效果如下图所示。

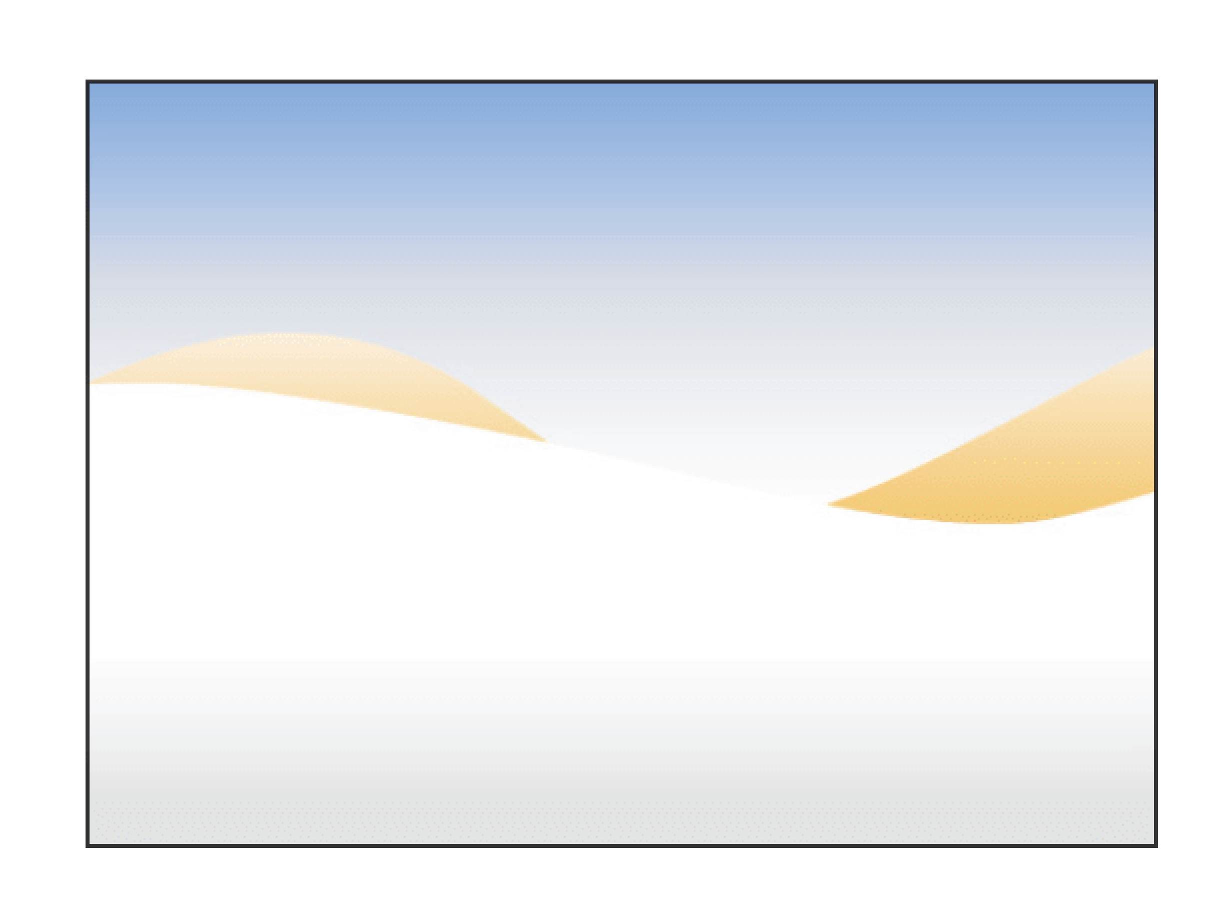


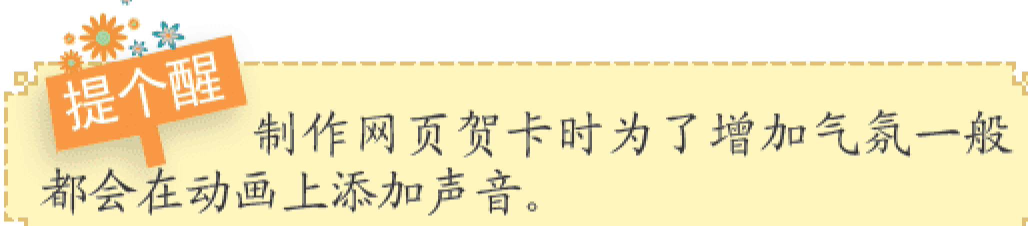


光盘文件
素材 \ 第 7 章 \bg.wa
效果 \ 第 7 章 \ 音乐贺卡动画 .fla
实例演示 \ 第 7 章 \ 制作“音乐贺卡”动画

STEP 01： 绘制背景

新建一个 Flash 文档，使用绘图工具绘制一个与场景一样大小的背景图形。





提个醒 制作网页贺卡时为了增加气氛一般都会在动画上添加声音。

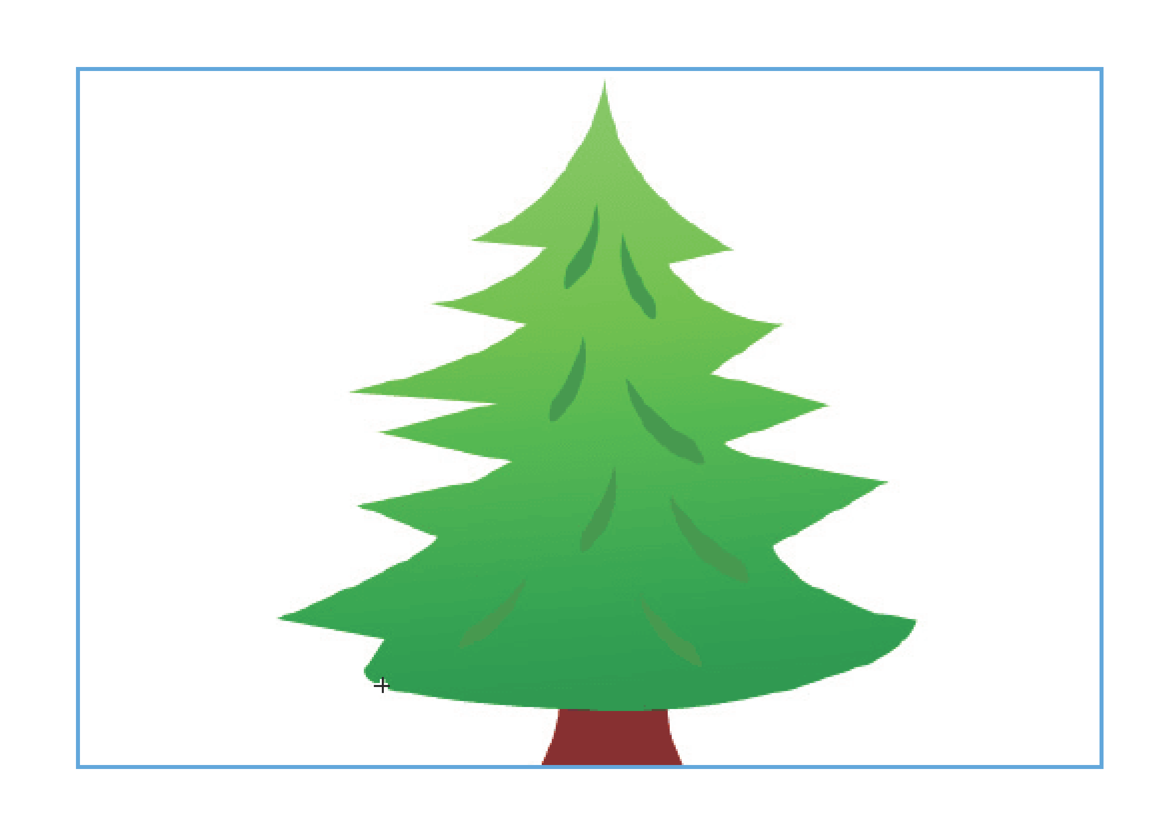
STEP 02： 绘制房屋图形

选择【插入】/【新建元件】命令，新建一个“房屋”图形元件。使用“钢笔工具”和“铅笔工具”绘制小木屋图形轮廓。使用“颜料桶工具”为图形填充颜色。



STEP 03： 绘制小树

新建一个“树”图形元件，使用绘图工具绘制出小树图形轮廓，再使用“颜料桶工具”为小树填充颜色。



STEP 04： 制作“闪光”元件

1. 新建一个“彩球”图形元件，并绘制一个红色的小球图形。
2. 新建一个“闪光”影片剪辑元件，在图层一中绘制一个黄色边缘半透明的渐变正圆。新建图层 2，使用“多边形工具”绘制一个四边形。在图层 1、图层 2 的第 5 帧、第 10 帧插入关键帧，将图层 1、图层 2 关键帧中的形状缩小。在图层 1、图层 2 的第 1~9 帧上创建补间形状动画。

① 绘制

② 编辑

STEP 05： 装饰小树

1. 新建一个“小树”影片剪辑元件，将“树”元件拖入到场景中。
2. 新建图层 2，拖入多个“彩球”元件到图层 2 中，并在“属性”面板中修改彩球的色彩效果。新建图层 3，将“闪光”元件拖入到图层 3 中。

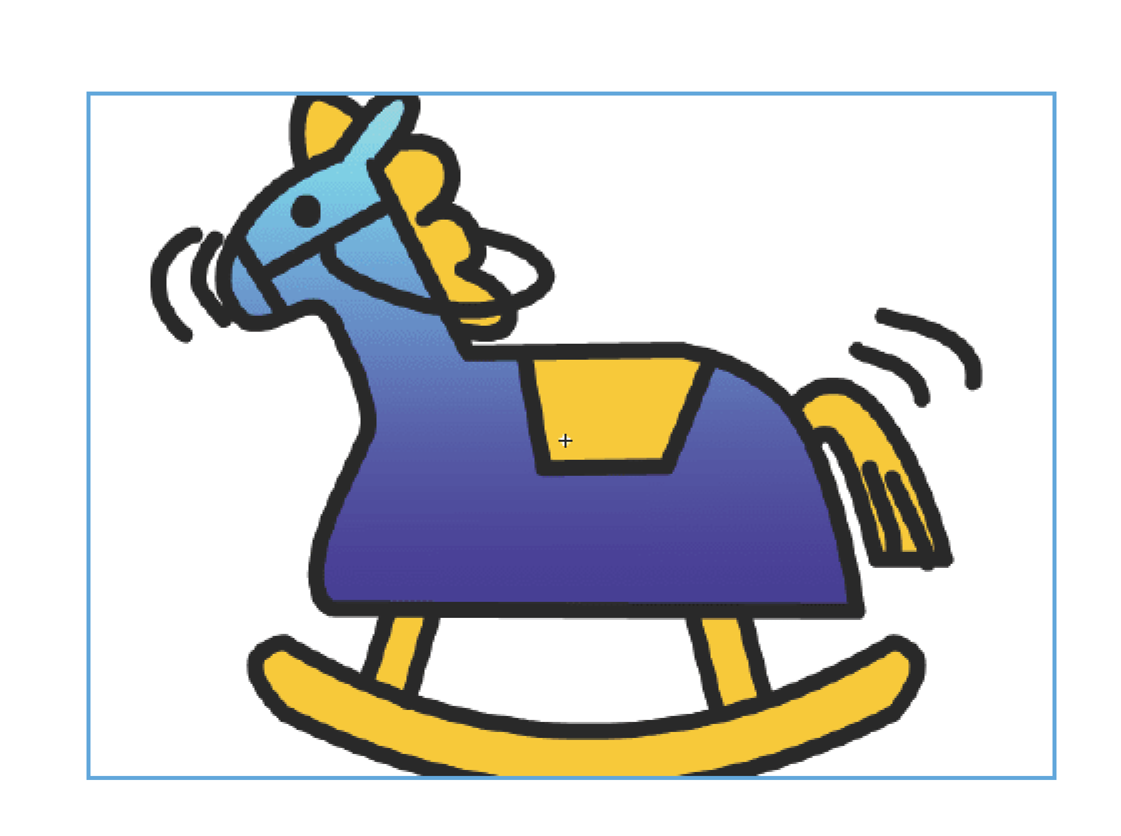


提个醒

为装饰小树的彩球更改颜色的方法是：选择元件实例，在“属性”面板中展开“色彩效果”栏，在“样式”下拉列表框中选择“高级”选项，最后更改颜色可以修改元件的颜色。

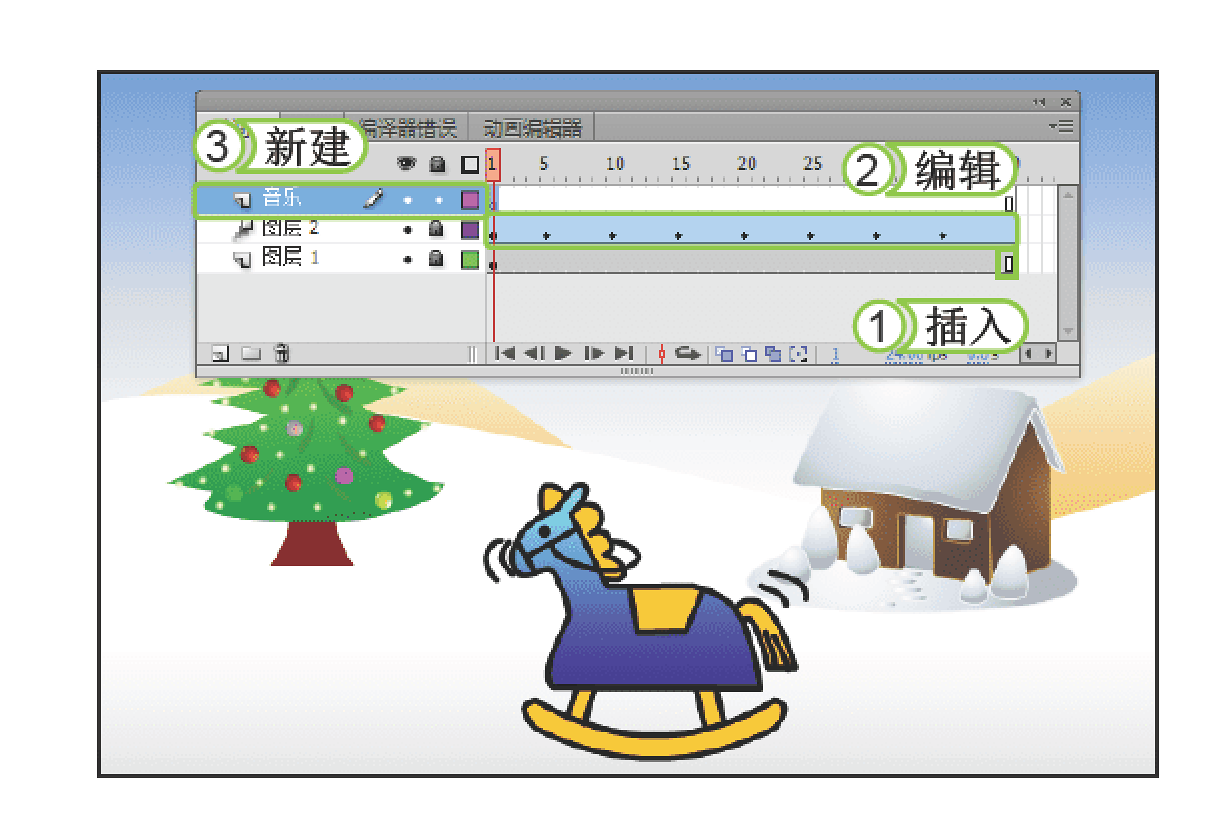
STEP 06： 装饰小树

新建一个“马”图形元件，使用“钢笔工具”绘制小马图形轮廓。使用“颜料桶工具”为小马填充颜色。



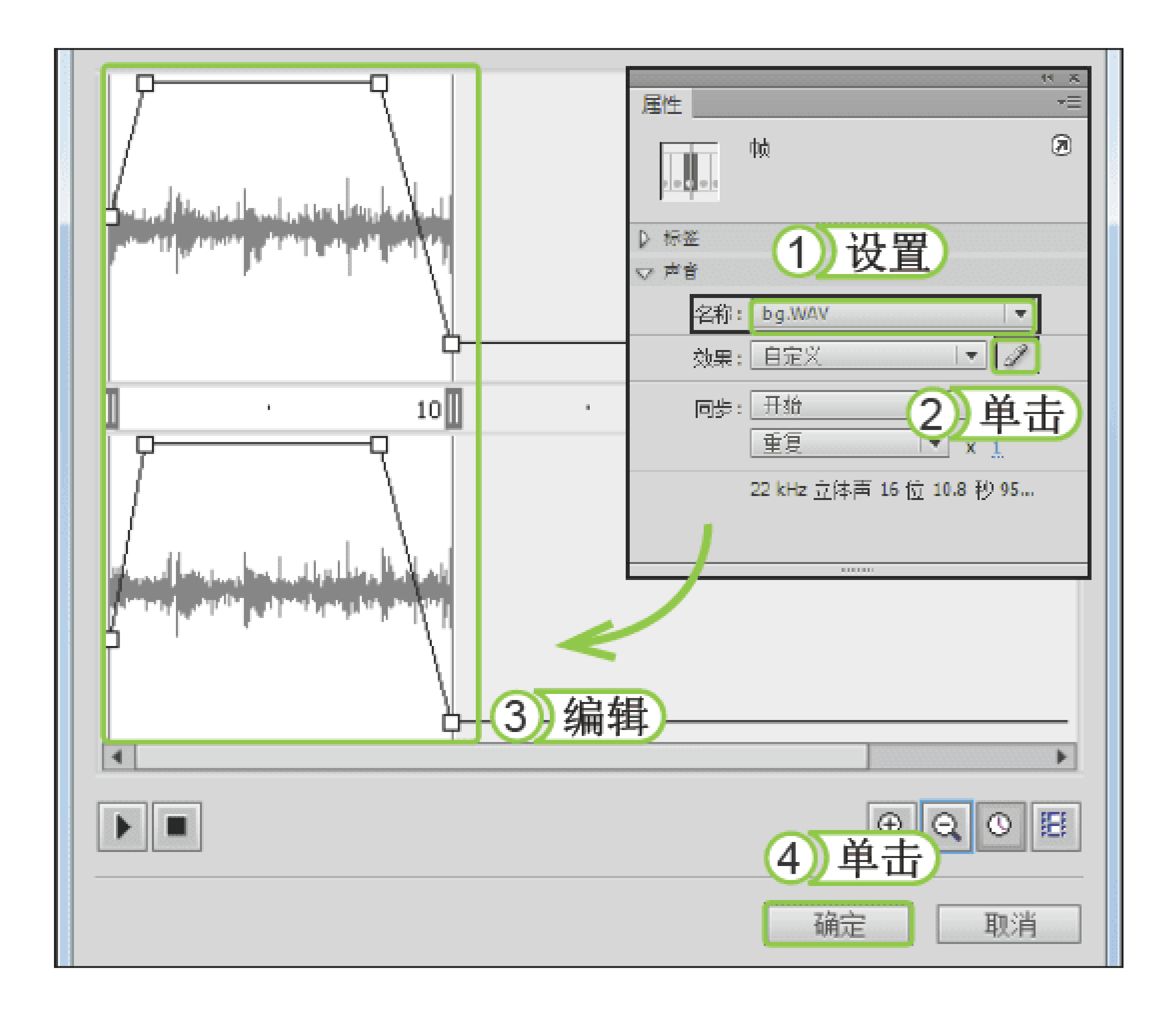
STEP 07： 组合图形

1. 返回主场景，在第 40 帧处插入帧。
2. 新建图层 2，拖入“马”元件到图层 2，并在第 40 帧处插入帧。在第 1 帧处创建补间动画，分别在第 5、10、15、25、30 和 35 帧处用“任意变形工具”旋转元件，制作小马左右摆动的动画效果。
3. 新建图层 3，并将图层 3 重命名为“音乐”。



STEP 08： 导入并编辑声音

1. 将“bg.wav”音频文件导入到“库”面板中，选择“音乐”图层的第 1 帧。在“属性”面板的“声音”栏中设置“名称”为“bg.WAV”。
2. 单击按钮，打开“编辑封套”对话框。
3. 在打开的“编辑封套”对话框的音频波段处，单击添加几个封套手柄，调整手柄位置。
4. 单击确定按钮。



7.3 练习 1 小时

本章主要介绍了创建基本动画和多媒体动画的方法，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需进行巩固练习。下面以制作“波浪”动画为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

制作“波浪”动画

本例将制作“波浪”动画，首先将导入“海浪.jpg”图像素材，新建“波浪”元件绘制形状。再新建“海水”元件，导入“海浪”图像，分离图像，抠取海水部分。回到主场景添加补间形状动画和遮罩图层，制作波浪涌动的效果，其最终效果如下图所示。





光盘文件

素材\第 7 章\海浪.jpg
效果\第 7 章\波浪.fla
实例演示\第 7 章\制作“波浪”动画





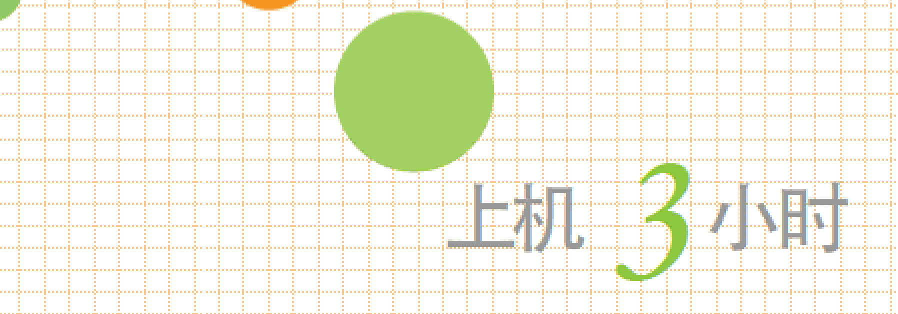


第 8 章 制作并发布交互式动画

学习 2 小时

在 Flash 中，网页制作人员不仅可以通过时间轴与图层来制作简单的动画，还可以根据实际的需要，制作具有复杂功能的交互性动画，以实现动画的高级应用，并美化网页效果。制作完成后还需将默认的 .fla 动画格式发布为网页能够识别的格式，如 SWF、MPEG、AVI 等。

- 制作 Flash 脚本动画
- Flash 的优化与发布



上机 3 小时

8.1 制作 Flash 脚本动画

ActionScript 3.0 脚本作为 Flash、交互功能实现的核心，无论是利用 Flash 制作的交互游戏，还是简单的动画作品，通常都需要涉及 ActionScript 脚本的应用。ActionScript 脚本语言允许用户向应用程序添加复杂的交互性、播放控制和数据显示。可以使用动作面板、“脚本”窗口或外部编辑器在创作环境内添加 ActionScript 脚本，下面对在 Flash 中使用脚本制作动画进行讲解。

学习 1 小时

- 了解 ActionScript 3.0 的基本语法。
- 掌握常用的 ActionScript 语句。
- 掌握在 Flash 中添加脚本的方法。

8.1.1 了解 ActionScript

随着动画制作要求的不断变化，为了加强动画的可编辑性，出现了用于控制动画的 ActionScript 语句。目前 ActionScript 推出了 3 个版本，它们的作用有着一定的区别，其特点和作用分别如下。

- ActionScript 1.0：ActionScript 1.0 是最原始同时也是最简单的 ActionScript，它功能简单，目前使用较少，但仍然有部分 Flash Lite Player 在使用。
- ActionScript 2.0：ActionScript 2.0 的最大的特点是出现了对象的概念，这从根本上使动画特效变得更加轻松、随意，并且 ActionScript 2.0 比 ActionScript 3.0 容易学习，这使得动画制作者在制作小型的 Flash 动画时更加偏爱于 ActionScript 2.0。
- ActionScript 3.0：ActionScript 3.0 是目前 Flash 动画中较常使用的脚本语言。使用它运行编译代码能得到最快的速度，可以得到更加流畅的画面、更加迅速的动画响应。ActionScript 3.0 并不能单纯认为是 ActionScript 2.0 的升级版本，ActionScript 3.0 是完全面向对象的脚本语言，而 ActionScript 2.0 则是部分面向对象的脚本语言。

8.1.2 ActionScript 3.0 语法规则

ActionScript 遵循自身的语法规则和保留关键字，并且允许使用变量存储和检索信息。ActionScript 含有一个很大的内置类库，使用户可以通过创建对象来执行许多有用的任务。它的结构和 C、Java 等高级编程语言相似，采用面向对象编程的原理，因此，对于初学者和有编程经验的用户来说，学习 ActionScript 脚本都比较轻松。下面将分别对 ActionScript 3.0 基本语法、变量和常量、数据类型、函数、类型转换语法规则进行讲解。

1. 基本语法

在使用 ActionScript 时，一定要注意其中最基础的基本语法，否则，即使整个脚本程序段没问题，基本语句段同样无法运行。ActionScript 语句的基本语法包括：点语法、括号、分号、字母的大小写、关键字和注释等。下面对它们进行详细讲解。

（1）点语法

在 ActionScript 语句中，点语法是最基础的语法。使用点语法，可以使用属性名（或方法名）的实例名来引用类的属性或方法。如下所示为在代码中创建实例名来访问 prop1 属性和

method1() 的方法：

```
var myDotEx:DotExample = new DotExample();
myDotEx.prop1 = "hello";
myDotEx.method1();
```

（2）分号

可以使用分号字符（;）来终止语句。如果省略分号字符，则编译器假设一行代码代表一条语句，在程序中使用分号来终止语句，可使代码易于阅读。

（3）字母的大小写

ActionScript 3.0 是一种区分大小写的编程语言。大小写不同的标识符会被视为不同。如下面的代码将创建两个不同的变量：

```
var num25:uint;
var Num25:uint;
```

（4）括号

在 ActionScript 中，括号主要包括大括号 {} 和小括号 () 两种。大括号用于将代码分成不同的块，而小括号通常用于放置使用动作时的参数。在定义一个函数以及调用该函数时，都需要使用到小括号。

（5）注释

ActionScript 3.0 为了更快地让浏览者了解脚本程序段的作用，用户可对一些有特殊作用的脚本程序段进行注释。代码支持两种类型的注释：单行注释和多行注释。其使用方法如下。

- 单行注释：单行注释以两个正斜杠字符（//）开头并持续到该行的末尾。如代码："var someNumber:Number = 125; // a single line comment"。
- 多行注释：多行注释以一个正斜杠和一个星号（/*）开头，以一个星号和一个正斜杠（*/）结尾。如代码："/* This is multiline comment that can span more than one line of code. */"。

（6）关键字

在 ActionScript 中，具有特殊含义能被脚本调用的特定单词，被称为"关键字"，如 as、if、to 和 true 等。在编写语句时一定要注意不要使用 Flash 预留的关键字，如果在 Flash 中使用了预留的关键字，则会出现程序无法运行。

2. 变量和常量

变量可用来存储程序中使用的值。要声明变量，必须将 var 语句和变量名结合使用，如代码：

```
var value1:Number=25;
```

常量是指具有无法改变的固定值的属性。常量只能被赋值一次，而且必须在最接近常量声明的位置赋值。

```
public const minMun:int = 0;
public const maxMun:int;
public function A()
{
  maxMun = 20;
}
```

3. 数据类型

数据类型用于定义一组值。例如，Boolean 数据类型所定义的一组值中仅包含两个值：true 和 false。除了 Boolean 数据类型外，ActionScript 3.0 还定义了其他几个常用的数据类型，如 String、Number 和 Array 等。用户可以使用类或接口来自定义一组值，从而定义需要的数据类型。基本数据类型包括 Boolean、int、Numeric、String、Uint 、 void 和 Object 等，下面就将讲解它们的作用。

- Boolean：数据类型只包含两个值：true 和 false。其中 true 表示成立， false 表示不成立。
- int：在内部存储为 32 位整数，包含的整数集从 -2,147,483,648~ 2,147,483,647 之间（两端包含在内）的所有整数。
- Numeric：对于 Numeric 型数据，ActionScript 3.0 包含 3 种特定的数据类型： Number、int 和 uint。
- String：一个文本值。如一个名称或书中某一章的文字 。
- Uint：在内部存储为 32 位无符号整数，包含的整数集介于 0 ~ 4,294,967,295 之间（包括 0 和 4,294,967,295）。
- void：仅包含一个值 undefined。
- Object：是由 Object 类定义的。Object 类用作 ActionScript 中的所有类定义的基类。如下所示的两条等效的语句，两者都声明一个无类型变量 x:

```
var x
var x:*
```

4. 函数

函数是可以向脚本传递值并能将返回值反复使用的代码块。Flash 中能制作出的特效都是通过函数完成的，常用的函数分为 4 类，其作用如下。

- 时间轴控制：用于对时间轴中的播放头进行控制，如播放头的跳转、播放和停止等。
- 浏览器和网络：对 Flash 在浏览器和网络中的属性和链接等进行设置。
- 影片剪辑控制：对影片剪辑进行控制。
- 运算函数：运算函数对影片中的数据进行处理，这类函数包括打印函数、数学函数、转换函数和其他函数 4 种。

5. 类型转换

在将某个值转换为其他数据类型的值时，就发生了类型转换。类型转换可以是隐式的，也可以是显式的。隐式转换也称为“强制转换”，有时在播放器运行时执行；显式转换又称为“转换”，常用于在代码指示编译器将一个数据类型的变量视为属于另一个数据类型时发生。

如在下面的代码中提取一个布尔值并将它转换为一个整数：

读书笔记

```
var myBoolean:Boolean = true;
var myINT:int = int(myBoolean);
trace(myINT); // 1
```

6. 运算符

运算符是一种特殊的函数，其效果与数学中的加减乘除相似，它们具有一个或多个操作数并返回相应的值。操作数是运算符用作输入的值（通常为字面值、变量或表达式）。例如，在下面的代码中，将加法运算符（+）和乘法运算符（*）与三个字面值操作数（8、3 和 4）结合使用返回一个值。赋值运算符 （=）随后使用此值将返回值 20 赋给变量 sumNumber。

```
var sumNumber:uint = 8 + 3 * 4; // uint = 20
```

常用的运算符有数学运算符、比较运算符、逻辑运算符、相等运算符和赋值运算符等。下面就将讲解它们的作用和特点。

（1）数学运算符

数学运算符是 ActionScript 最简单也是最常见的运算符之一，其使用方法与数学中完全一致。但如果遇到数据类型是数值型的字符串时，ActionScript 会将其转换成数值后计算。如“apple”将被转换为 0。ActionScript 中的数学运算符符号和作用如下表所示。

ActionScript中的数学运算符

运算符号	作　用	举　例	运算符号	作　用	举　例
+	加	a=3+2	%	除	c=100%25
-	减	a=8-7	++	自加	x++
*	乘	c=4*5	--	自减	y--

（2）比较运算符

比较运算符一般用于判断脚本中的表达式的值，再根据比较返回一个布尔值。然后根据后续的语句执行不同的命令，比较运算符在制作游戏类 Flash 时经常被用到。

ActionScript 中的比较运算符和数学中基本相同，但也有些比较独特的比较运算符在其中，ActionScript 中的比较运算符符号和作用如下表所示。

ActionScript中的比较运算符

运算符号	作　用	运算符号	作　用
>	大于	<=	小于等于
<	小于	==	等于
>=	大于等于	!==	不等于

（3）逻辑运算符

逻辑运算符是一种经常使用的运算符，使用它可计算两个布尔值以返回第 3 个布尔值。使用这种逻辑运算符可以产生很多随机的布尔值，所以很多动画制作师都喜欢使用逻辑运算符制作特效。ActionScript 中的逻辑运算符计算后的返回值如下表所示。

ActionScript中的逻辑运算符

<table>
<tr><th>运算符号</th><th>返回值1</th><th>返回值2</th><th>计算结果</th></tr>
<tr><td rowspan="4">&&（and）</td><td>T(true)</td><td>T</td><td>T</td></tr>
<tr><td>F(false)</td><td>F</td><td>F</td></tr>
<tr><td>T</td><td>F</td><td>F</td></tr>
<tr><td>F</td><td>T</td><td>F</td></tr>
<tr><td rowspan="4">||（or）</td><td>T</td><td>T</td><td>T</td></tr>
<tr><td>F</td><td>F</td><td>F</td></tr>
<tr><td>T</td><td>F</td><td>T</td></tr>
<tr><td>F</td><td>T</td><td>T</td></tr>
<tr><td rowspan="2">!（not）</td><td colspan="2">T</td><td>F</td></tr>
<tr><td colspan="2">F</td><td>T</td></tr>
</table>

（4）相等运算符

相等运算符用于测试两个表达式是否相等，两边的表达式可以为数字、字符串、布尔值、对象、函数等，而比较返回的结果为布尔值。ActionScript 中的相等运算符符号和作用如下表所示。

ActionScript中的相等运算符

运算符号	作　用	运算符号	作　用
==	等于	!=	不等于
===	全等	!==	不全等

（5）赋值运算符

赋值运算符也是在 ActionScript 中经常被使用到的运算符。ActionScript 中的赋值运算符符号和作用如下表所示。

ActionScript中的赋值运算符

运算符号	作　用	运算符号	作　用
=	赋值	/=	相除并赋值
+=	相加并赋值	<<=	按位左移动并赋值
-=	相减并赋值	>>=	按位右移动并赋值
*=	相乘并赋值	>>>=	右位移填零并赋值
%=	求模并赋值	^=	按位移并赋值

7. 属性

表示某个对象中绑定在一起的若干数据块中的一个，MovieClip 类具有 rotation、x、width 和 alpha 等属性。例如：

```
sq.x = 100;
sq.y = 200;
```

```
sq.rotation = 120;
sq.width = 80;
sq.alpha = 60%;
```

8.1.3　常用 ActionScript 语句

为了实现各种各样的效果，Flash 的开发者们为 ActionScript 制作了很多函数语句。使用 Action 函数编辑动画是为了得到某种效果。通过这些常用的 ActionScript 语句可以完成，如包括播放控制语句、播放跳转语句、条件语句和循环语句等操作，下面将分别对它们进行介绍。

1. 播放控制语句

播放控制语句主要包括控制动画、实例对象或声音的顺序播放和停止，常用的播放控制语句如下。

- stop：使影片停止在当前时间轴的当前帧中。其语法为：stop(); / 括号中无参数。
- play：使影片从当前帧开始继续播放。其语法为：play ();。

2. 播放跳转语句

播放跳转语句用于控制播放指针跳转到其他帧或者其他场景，常用于根据浏览者的选择跳转到某些特定页面的情况。常见的播放跳转语句如下。

- gotoAndStop：跳转到用帧标签或帧编号指定的某一特定帧并停止。其语法为：gotoAndStop(" 场景 "," 帧 / 帧编号 "); 如果为帧，就不需要引号。
- gotoAndPlay：跳转到用帧标签或帧编号指定的某一特定帧并继续播放。其语法为：gotoAndPlay(" 场景 "," 帧 / 帧编号 "); 如果为帧，就不需要引号。
- nextFrame：使影片转到下一帧并停止。其语法为：nextFrame()。
- prevFrame：使影片回到上一帧并停止。其语法为：prevFrame()。
- nextSence：使影片转到下一场景并停止。其语法为：nextSence()。
- prevSence：使影片回到上一场景并停止。其语法为：prevSence()。

3. 条件语句

条件语句在动画中起到判断条件是否达成的效果，当开始进入脚本运行范围时，脚本将会判断当前正在执行的操作是否满足编写脚本时设置的条件。如果达到条件就执行满足条件的语句，否则执行不满足条件的语句。下面分别对条件语句进行讲解。

（1）if..else

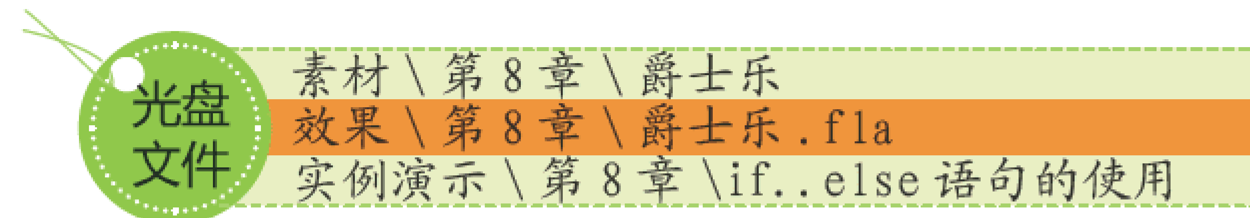
使用 if..else 条件语句可以测试一个条件，如果该条件存在，则执行一个代码块，如果该条件不存在，则执行替代代码块。

下面的代码测试 x 的值是否超过 20，如果是，则生成一个 trace() 函数；如果不是则生成另一个 trace() 函数：

```
if (x > 20)
{
   trace("x is > 20");
}
else
{
```

```
    trace("x is <= 20");
}
```

本例将新建一个空白动画文档，并创建一个按钮，使用 if..else 语句来实现通过单击白色的三角形按钮加载外部声音并进行播放和停止控制的操作，其具体操作如下：



素材\第8章\爵士乐
效果\第8章\爵士乐.fla
实例演示\第8章\if..else语句的使用



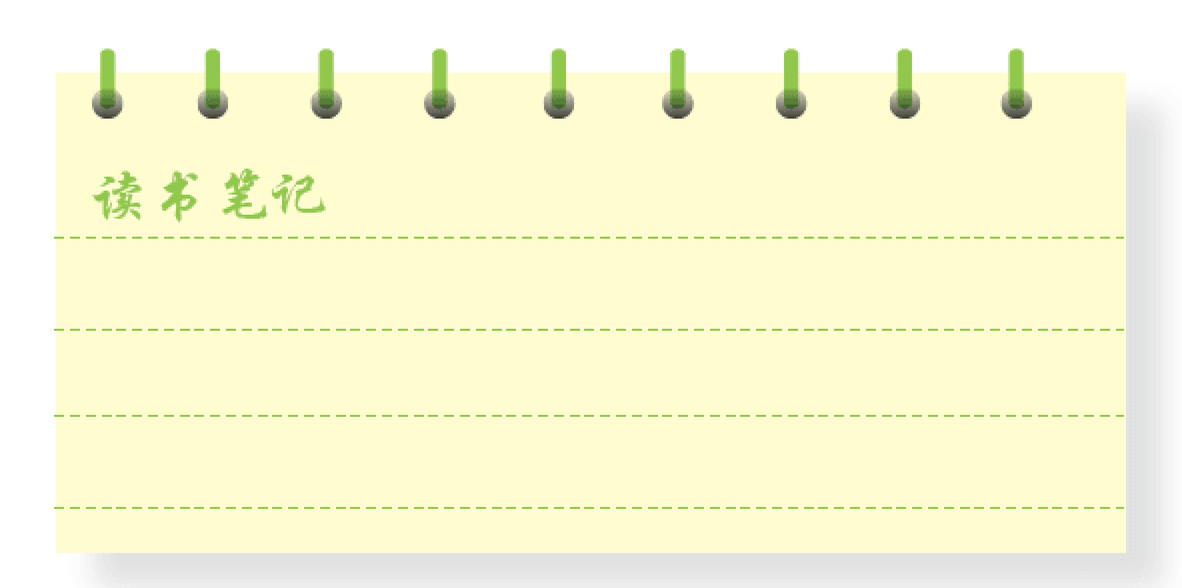
STEP 01：新建文档

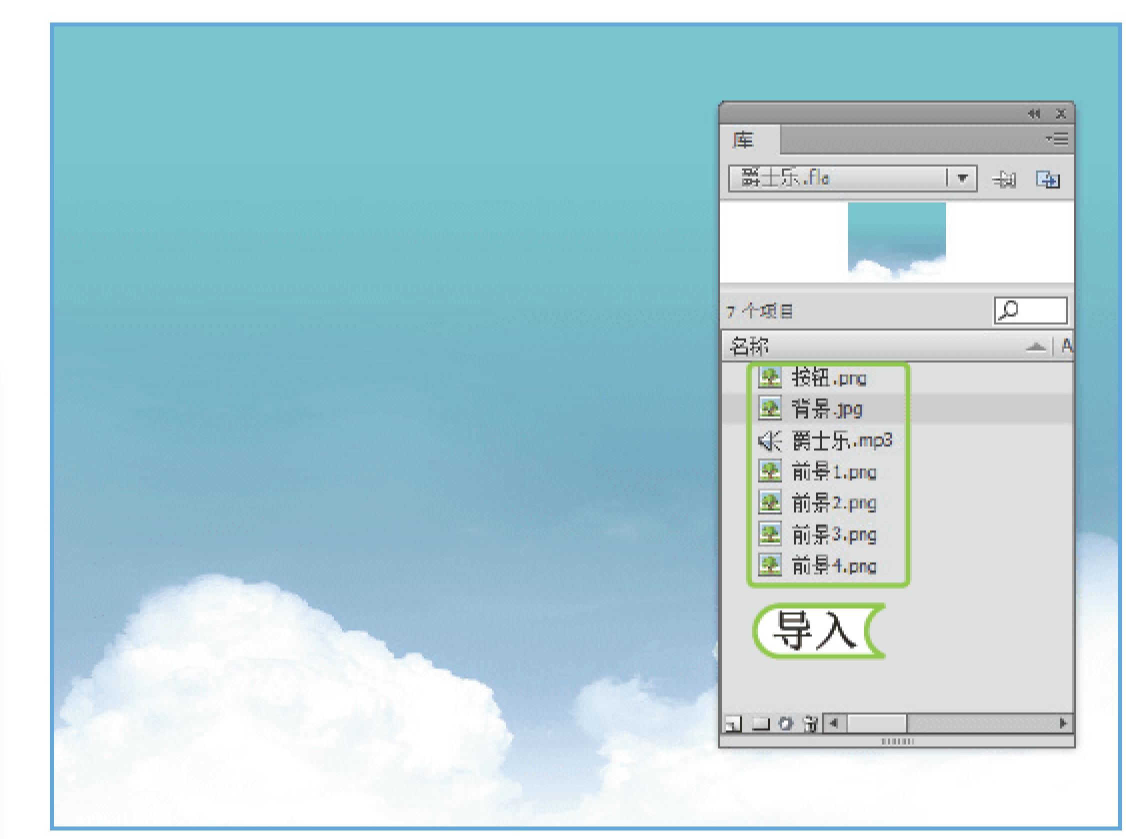
1. 选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框。在“类型”列表框中选择“ActionScript 3.0”选项。
2. 设置“宽、高”为“1200、995”。
3. 单击 确定 按钮。

提个醒 新建动画文档时，选择不同的ActionScript语句版本，会直接影响之后编辑语句的方式以及函数类型的使用。

STEP 02：导入素材

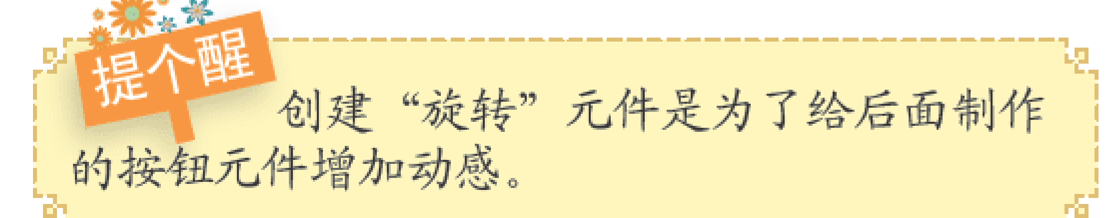
将“爵士乐”文件夹中的所有素材都导入到“库”面板中。将“背景”图像移动到场景中作为背景。





STEP 03：创建旋转元件

1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“旋转、影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。

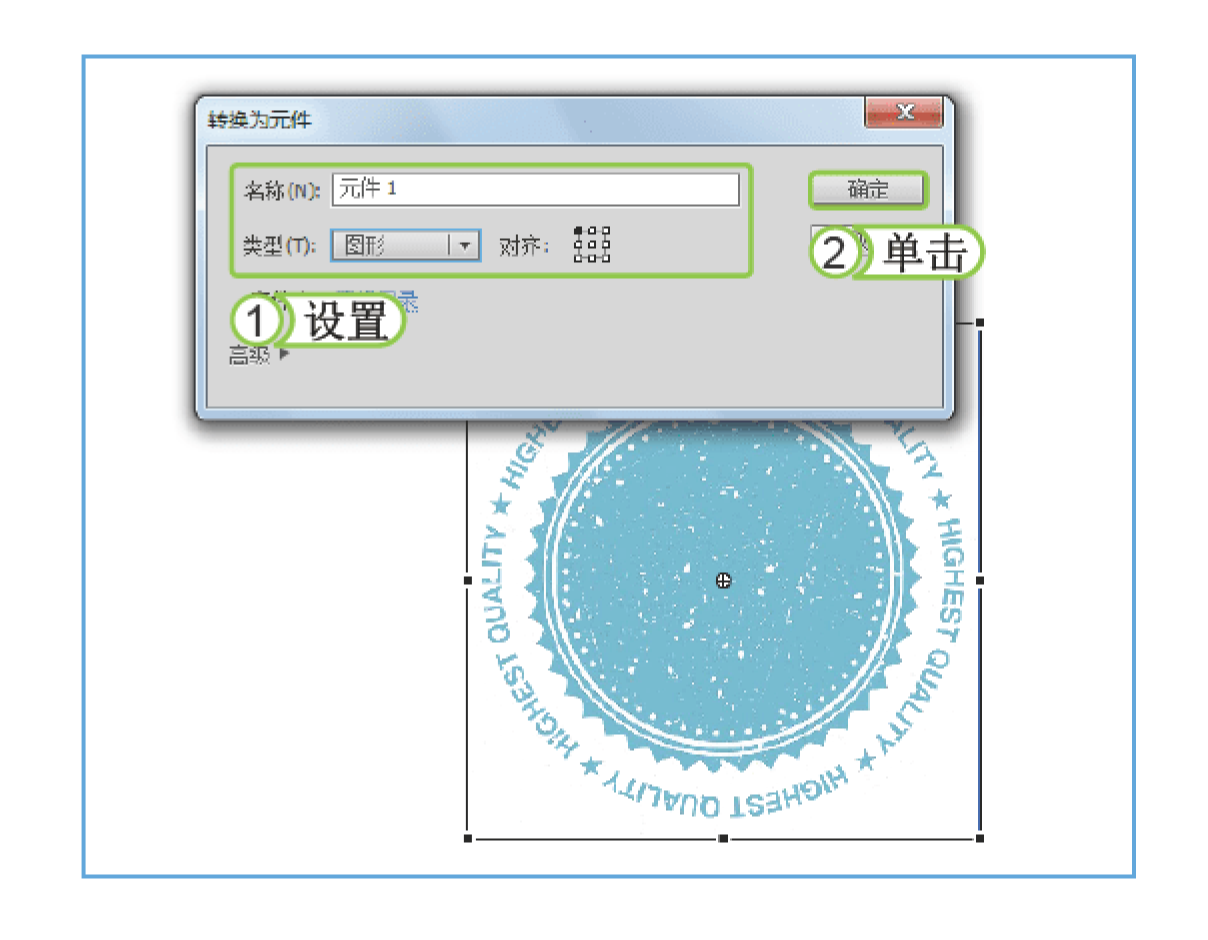


创建“旋转”元件是为了给后面制作的按钮元件增加动感。



STEP 04： 将图像转换为元件

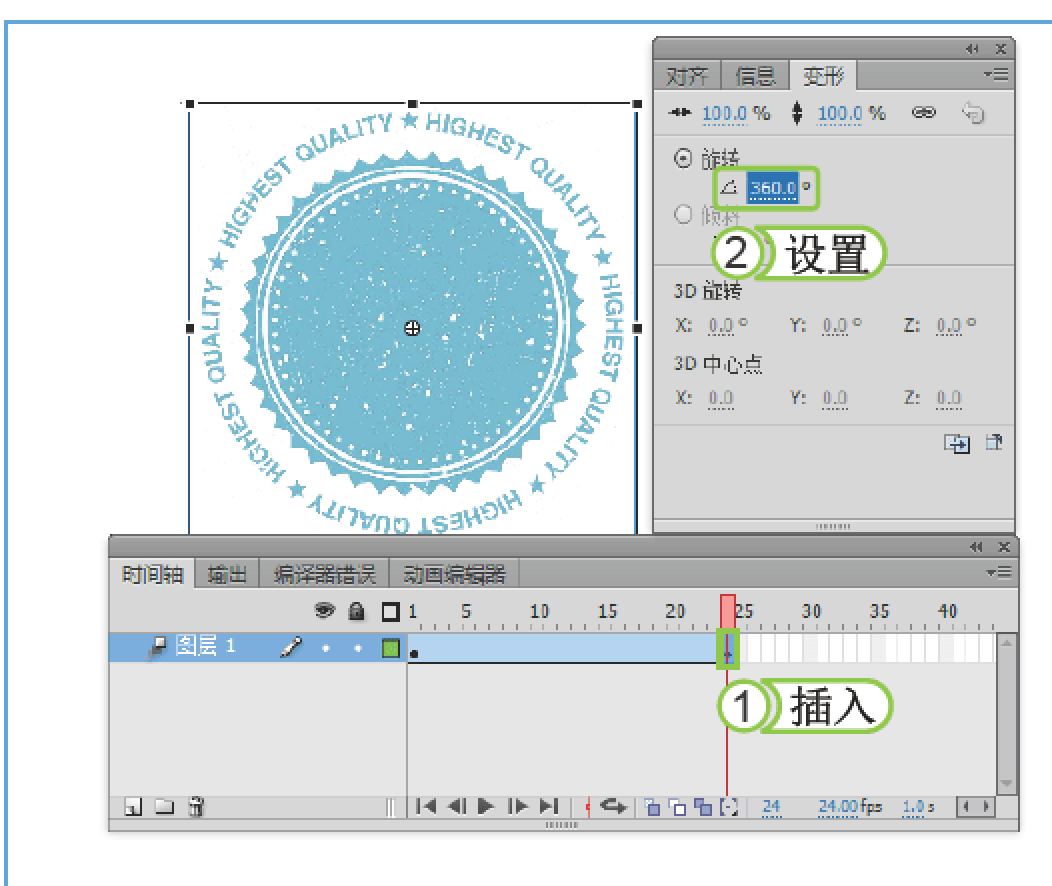
1. 进入元件编辑窗口，将“按钮”图像移动到场景中，选中“按钮”图像。按 F8 键，打开“转换为元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“元件 1、图形”。
2. 单击 确定 按钮。



提个醒 将图像转换为元件，是为了在“旋转”元件中创建补间动画。

STEP 05： 创建补间动画

1. 在第一帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。选择第 24 帧，按 F6 键插入属性关键帧。
2. 按 Ctrl+T 组合键，打开“变形”面板。选中“元件 1”元件。在“变形”面板中设置旋转为“360”。

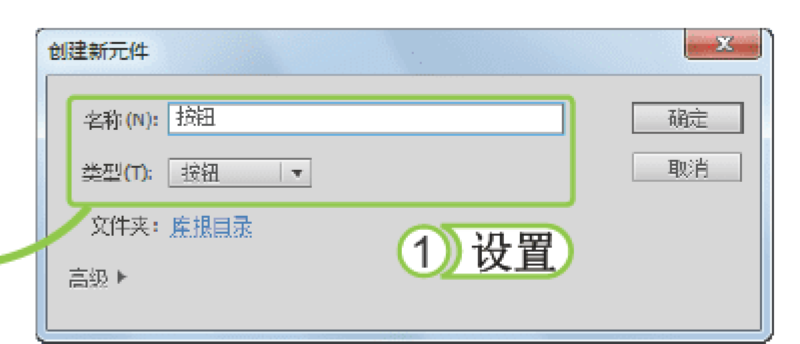


提个醒 在将“按钮”图像移动到元件编辑窗口中时，一定要将其中心与场景中心对齐，否则图像旋转时，将不会按中心点旋转。



STEP 06： 创建按钮元件

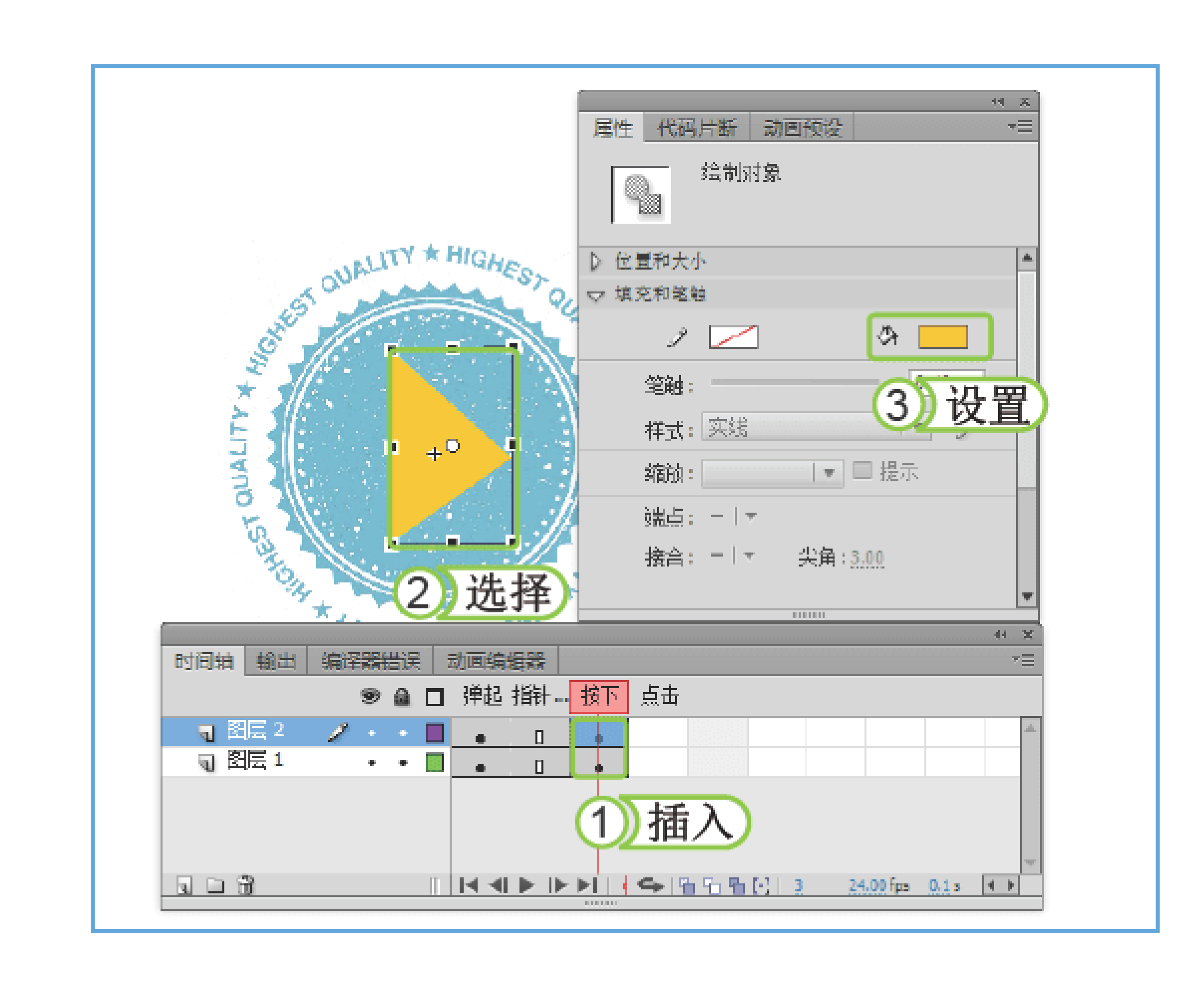
1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，设置“名称、类型”均为“按钮”，单击 确定 按钮。
2. 进入元件编辑窗口，将“旋转”元件移动到场景中心。新建图层 2。
3. 使用“钢笔工具” ，在“旋转”元件上绘制一个白色的三角形。

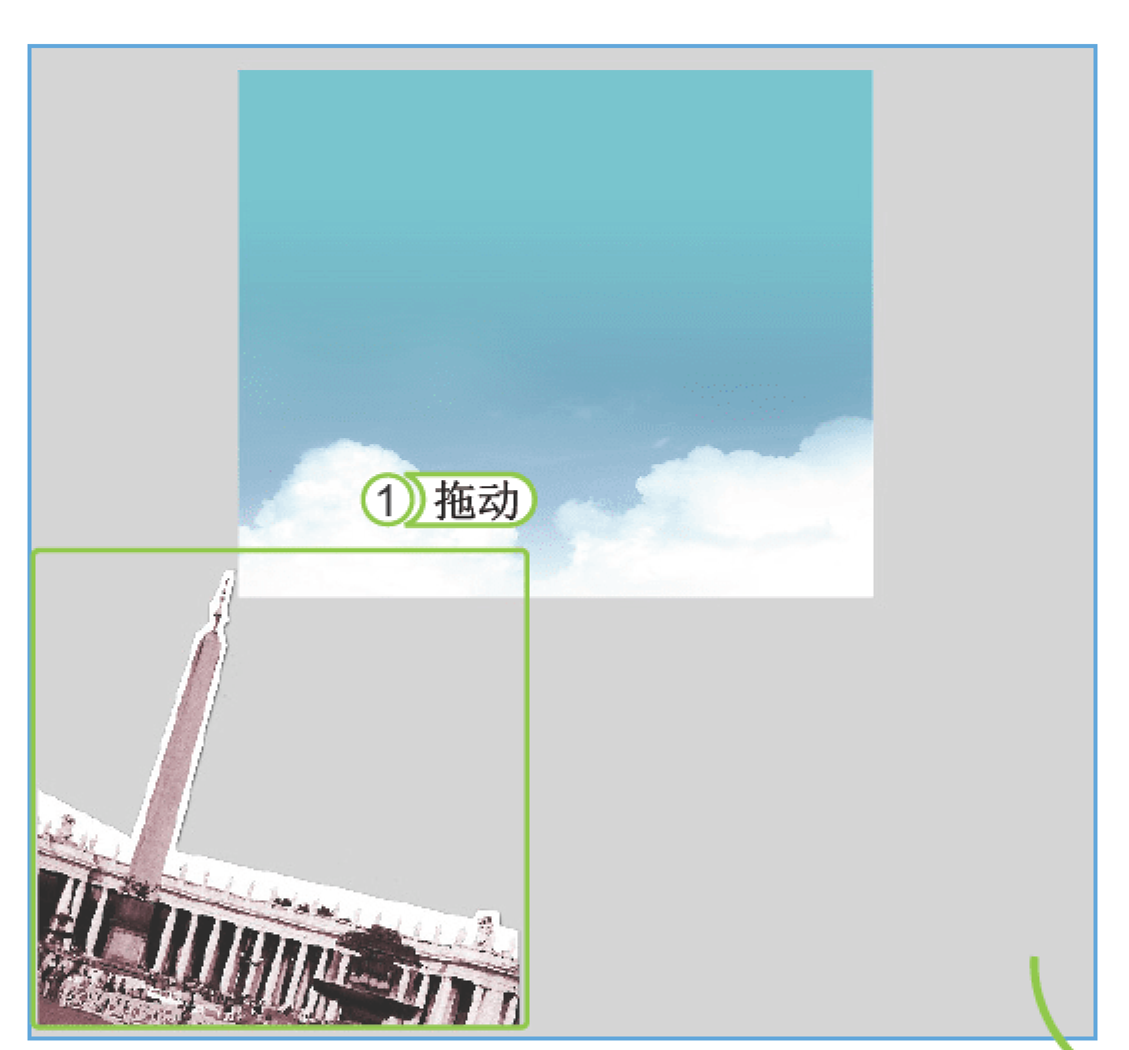


读书笔记

STEP 07：编辑按钮元件

1. 选择图层 1、图层 2，在“按下”帧插入关键帧。
2. 选择图层 2 的“按下”关键帧，选择白色的三角形。
3. 在“属性”面板中设置“填充颜色”为“黄色（#FFCC00）”。选择图层 1、图层 2 的“点击”帧并插入关键帧。

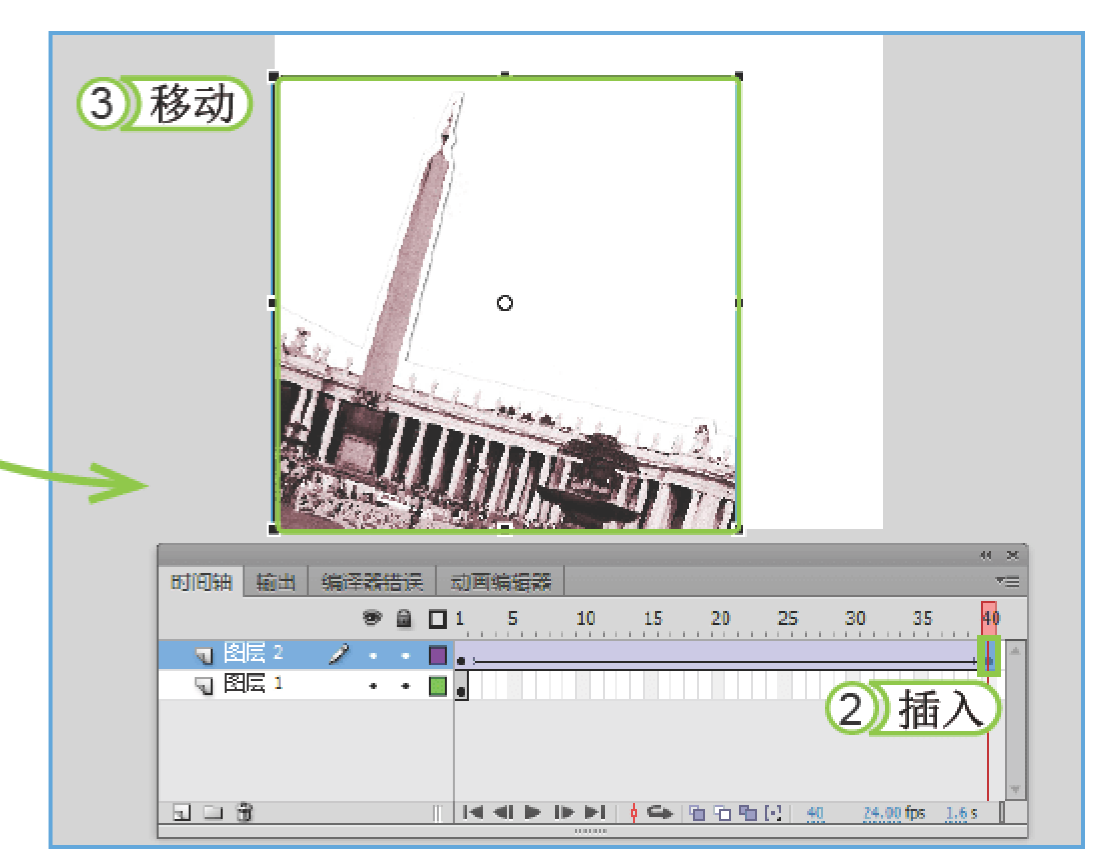




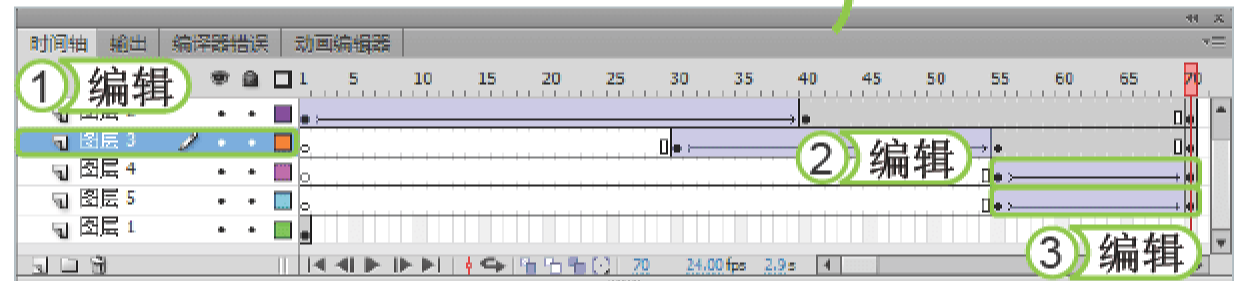
提个醒 使用本操作可完成建筑慢慢浮现到场景中的画面。

STEP 08：创建补间动画

1. 返回主场景，从“库”面板中将“前景 2”图像移动到场景外的左下角。
2. 在第 40 帧插入关键帧。
3. 使用“选择工具”将“前景 2”图像移动到场景左下角。在图层 2 的第 1 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间动画”命令。







STEP 09：创建其他补间动画

1. 新建图层 3，移动到图层 2 下方。使用相同的方法，在第 30 帧插入关键帧，将“前景 3”图像移动到场景中，并创建传统补间动画。
2. 新建图层 4，在第 55 帧插入关键帧，将“前景 1”图像移动到场景中，并创建传统补间动画。
3. 新建图层 5，在第 55 帧插入关键帧将“前景 4”图像移动到场景，并创建传统补间动画。为图层 2、图层 3 的第 70 帧插入关键帧。



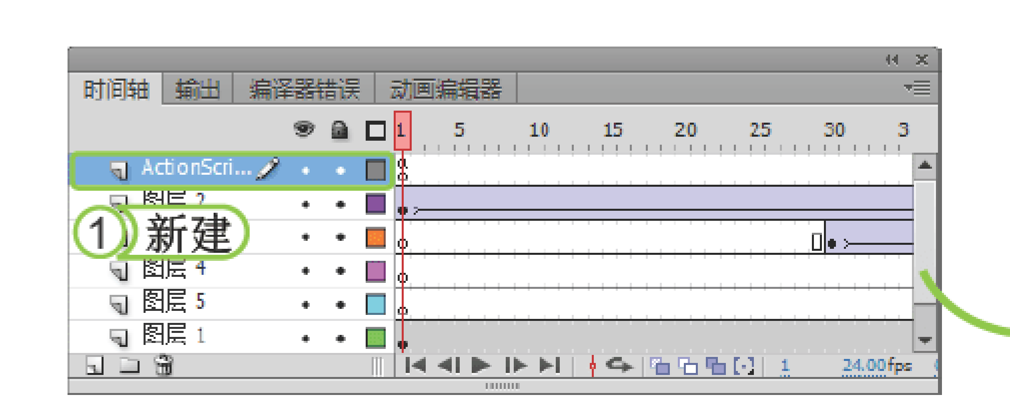
STEP 10：应用按钮元件

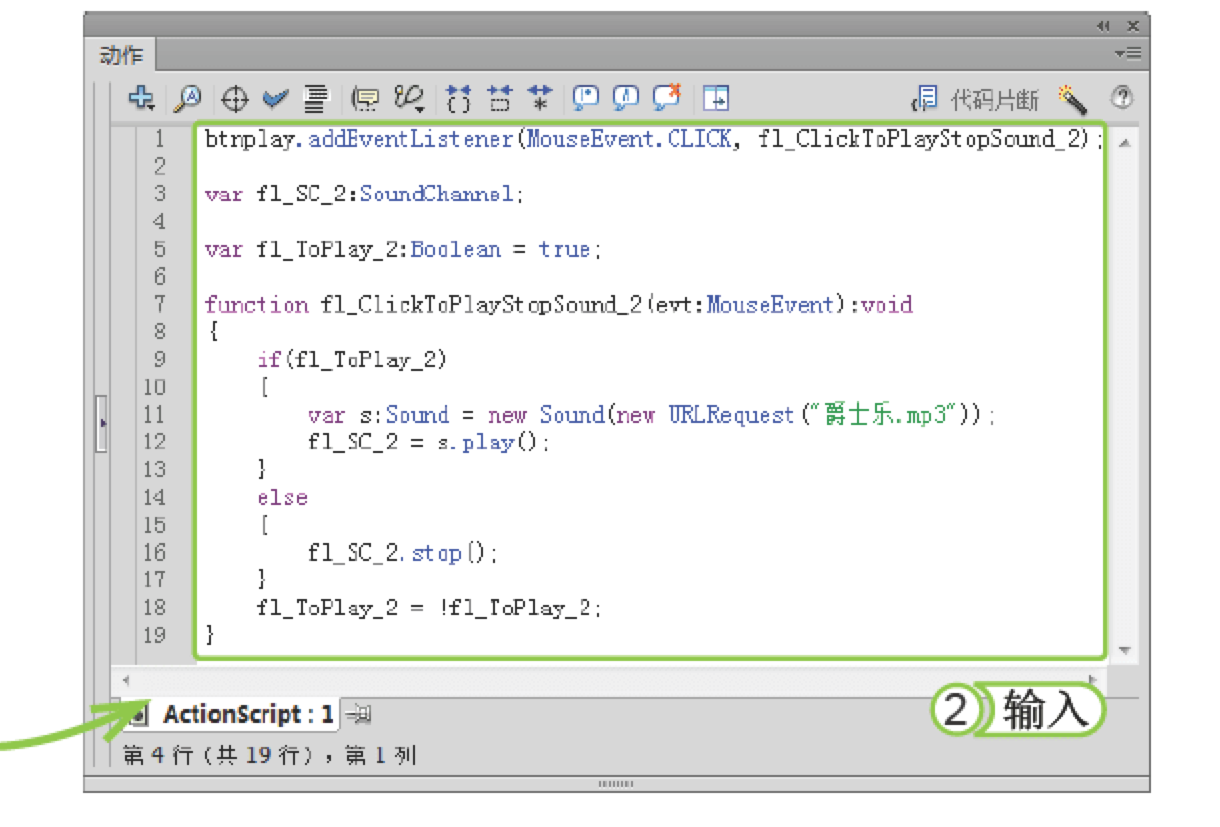
1. 选择图层 1 的第 1 帧，从“库”面板中将“按钮”元件移动到场景右上角，并将其缩小。
2. 选中“按钮”元件，在“属性”面板中输入“btnplay”。在图层 1 的第 70 帧插入关键帧。

> **提个醒** 在“属性”面板中设置名称，是在为按钮元件定义元件的实例名称，以便用户单击该按钮时，将会执行之后输入的 ActionScript 语句。

STEP 11：输入脚本语句

1. 在所有图层上方新建图层，并将其重命名为“ActionScript”。
2. 选择第 1 帧，按 F9 键。打开“动作”面板，将输入法切换为英文输入法，输入脚本语句。

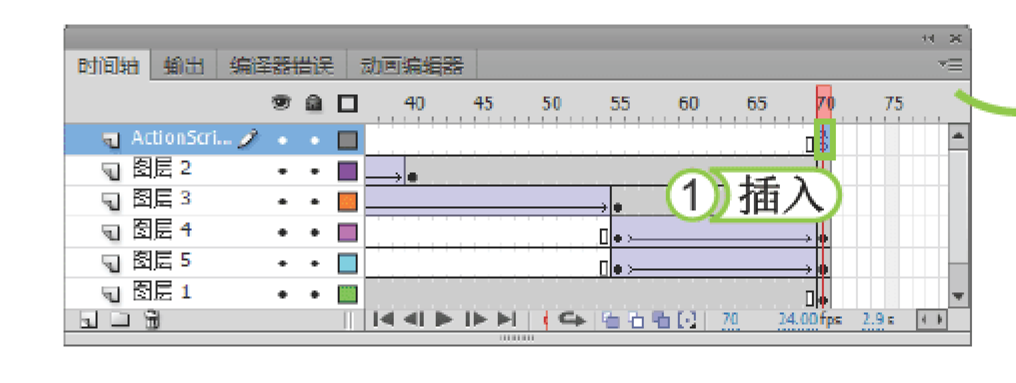


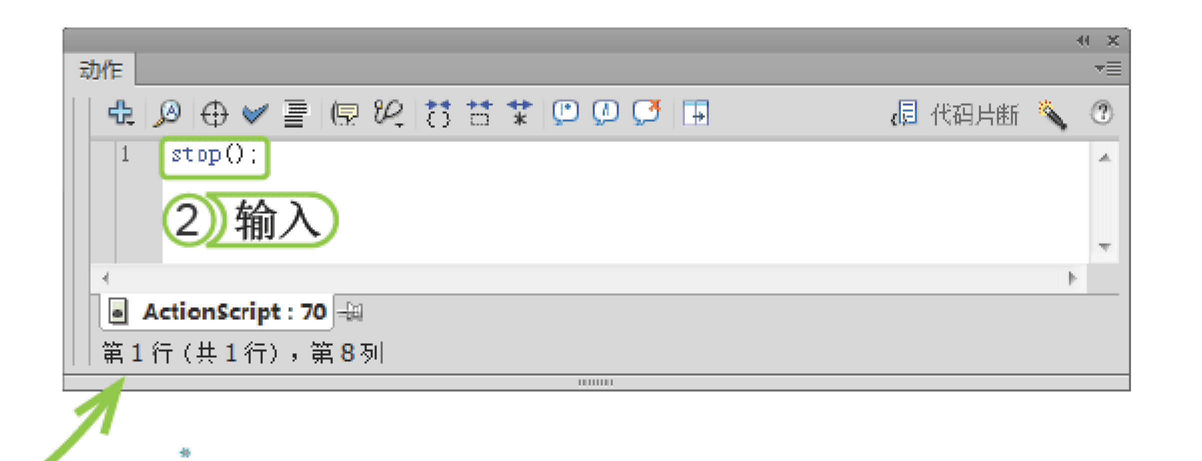


> **提个醒** 本段脚本的作用是：当用户在播放时，单击“按钮”元件。Flash 将会调用“爵士乐 .mp3”文件播放音乐。再次单击时，停止播放。此外，当在关键帧上输入脚本后，关键帧上将会出现一个“a”字母。

STEP 12：继续输入脚本语句

1. 在“ActionScript”图层的第 70 帧上插入关键帧。
2. 打开“动作”面板，在其中输入脚本语句。





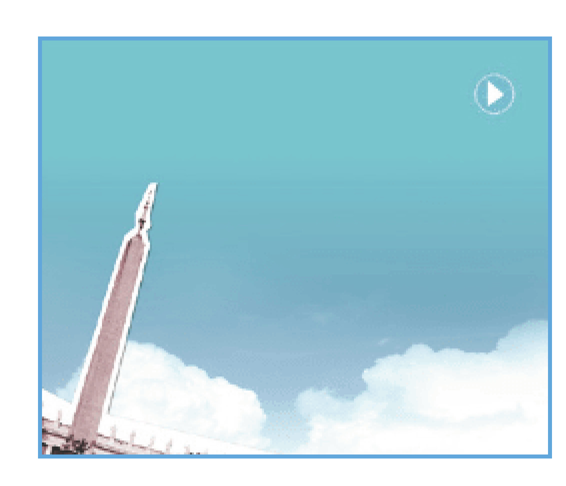
> **提个醒** 输入本脚本语句是为了停止动画的播放，否则当用户在播放音乐时，会听到很多音乐的重声。

经验一箩筐——ActionScript 3.0 输入时的注意事项

在 ActionScript 3.0 中输入标点时，必须以英文输入，否则会出现错误。为了养成良好的脚本输入习惯，在输入完每行操作后都需要输入“;”号，以说明该行命令行已经结束。

STEP 13： 测试动画

将“爵士乐 .mp3”音频复制到保存本动画文档的同一个文件夹下。按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。







（2）if..else if

可以使用 if..else if 条件语句测试多个条件。例如，下面的代码不仅测试 x 的值是否超过 20，而且还可测试 x 的值是否为负数：

```
if (x > 20)
{
   trace("x is > 20");
}
else if (x < 0)
{
   trace("x is 负数 ");
}
```

（3）switch

如果多个执行路径依赖于同一个条件表达式，则 switch 语句非常有用。该语句的功能与一长段 if..else if 系列语句类似，但是更易于阅读。switch 语句不是对条件进行测试以获得布尔值，而是对表达式进行求值并使用计算结果来确定要执行的代码块。代码块以 case 语句开头，以 break 语句结尾。例如，下面的 switch 语句基于由 Date.getDay() 方法返回的日期值输出星期日期：

```
var someDate:Date = new Date();
var dayNum:uint = someDate.getDay();
switch(dayNum)
{
   case 0:
      trace(" 星期天 ");
      break;
   case 1:
      trace(" 星期一 ");
      break;
   case 2:
```

```
        trace(" 星期二 ");
        break;
    case 3:
        trace(" 星期三 ");
        break;
    case 4:
        trace(" 星期四 ");
        break;
    case 5:
        trace(" 星期五 ");
        break;
    case 6:
        trace(" 星期六 ");
        break;
    default:
        trace(" 溢出 ");
        break;
}
```

4. 循环语句

循环语句是使用一系列值或变量来反复执行一个特定的代码块，通常使用大括号 {} 将代码块括起来。使用循环语句时，同样需要先设置条件，当条件为真时，被指定的一个或多个语句将被反复执行，直到条件不能被满足为止。若当条件一开始就为假，或因为执行循环的原因条件为假后，就将退出循环执行后续的语句。下面将对各循环语句进行讲解。

（1）for

使用 for 循环语句可以循环访问某个变量以获得特定范围的值。必须在 for 语句中提供 3 个表达式：一个设置了初始值的变量，一个用于确定循环何时结束的条件语句，以及一个在每次循环中都更改变量值的表达式。例如，下面的代码循环 5 次，变量 i 的值从 0 开始到 4 结束，输出结果是 0 ~ 4 的 5 个数字，每个数字各占一行。

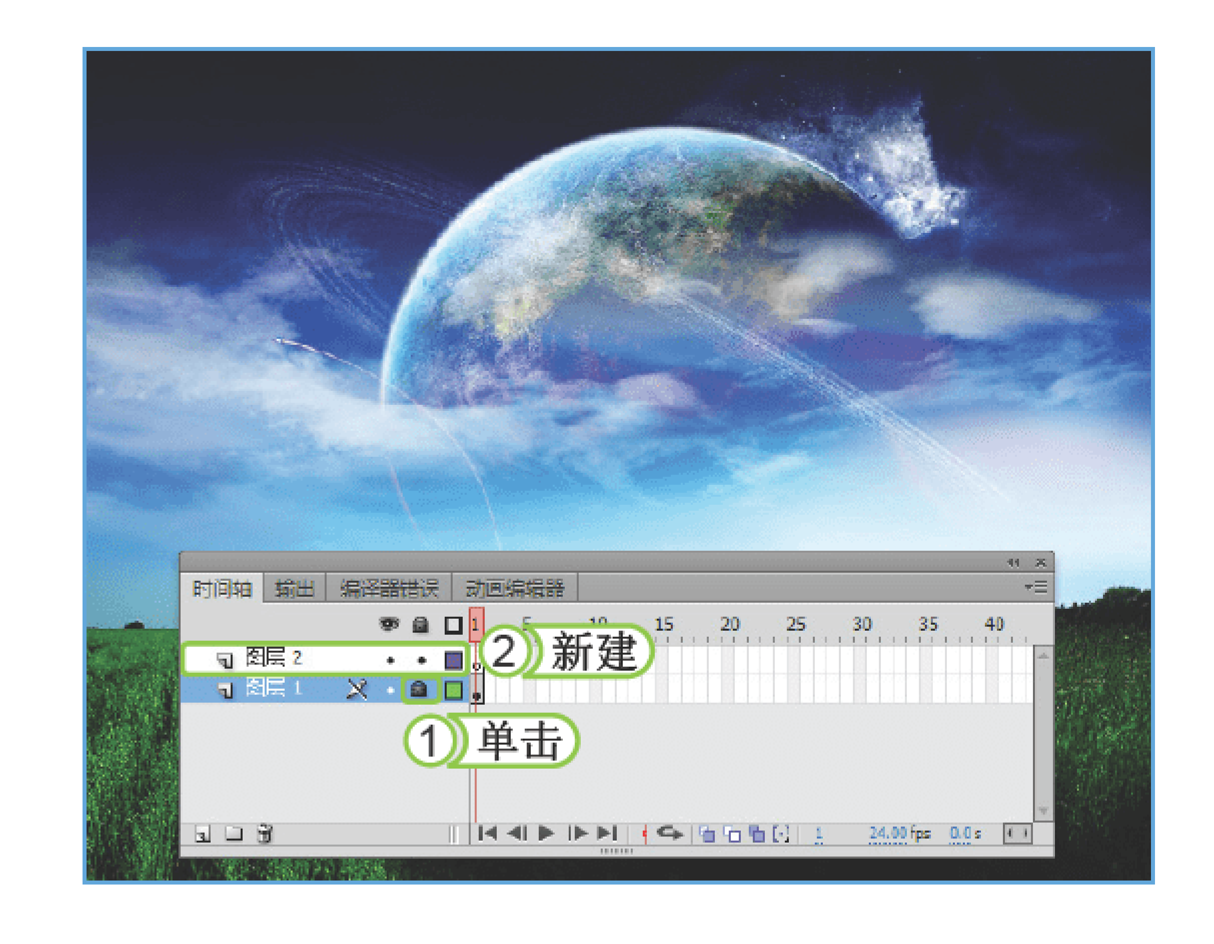
```
var i:int;
for (i = 0; i < 5; i++)
{
    trace(i);
}
```

本例将新建一个空白动画文档，在其中导入素材制作元件，并通过循环语句（for 语句）将其重复播放，制作气泡飘升的效果，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 8 章 \ 气泡 . jpg
效果 \ 第 8 章 \ 气泡 . fla
实例演示 \ 第 8 章 \for 语句的使用

STEP 01： 新建文档

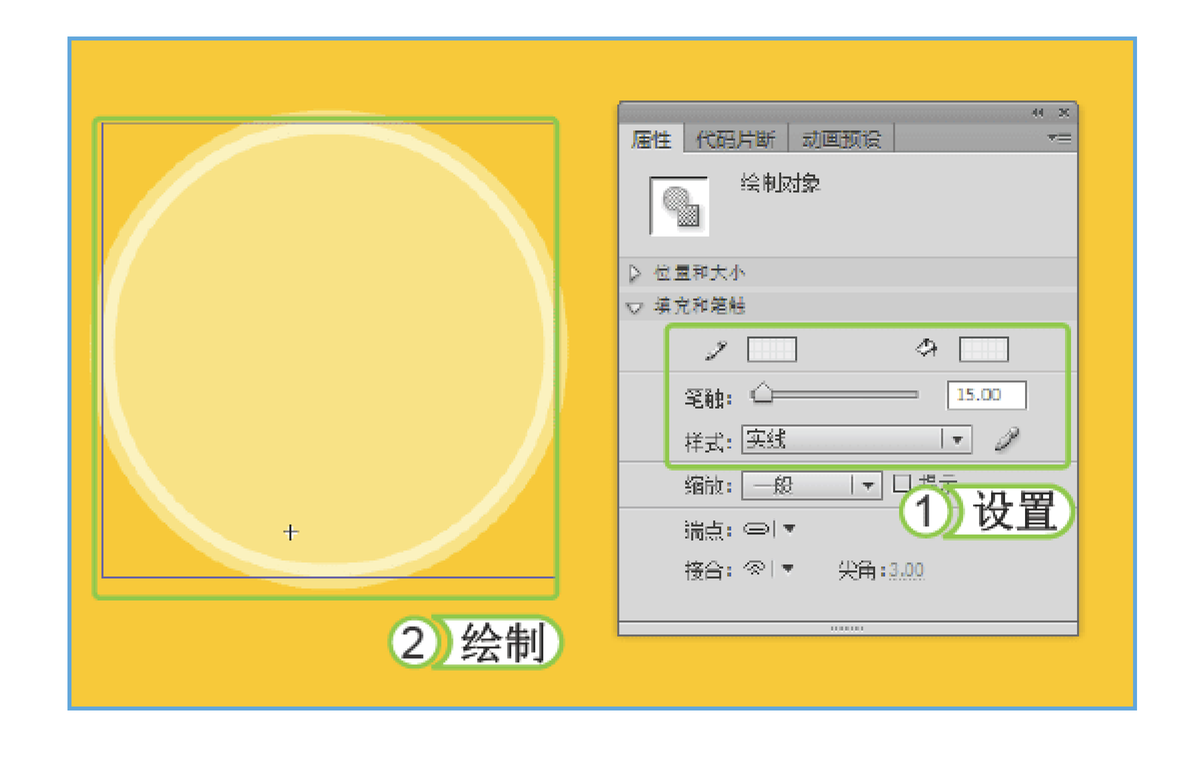
1. 新建一个尺寸为 1024×640 像素、背景色为“黄色(#FFCC00)”的空白动画文档。导入“气泡 .jpg”图像并将其放置在场景中，锁定图层 1。
2. 新建图层 2。





STEP 02： 创建新元件

1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框。在其中设置“名称、类型”为“气泡、影片剪辑”。
2. 单击 确定 按钮。

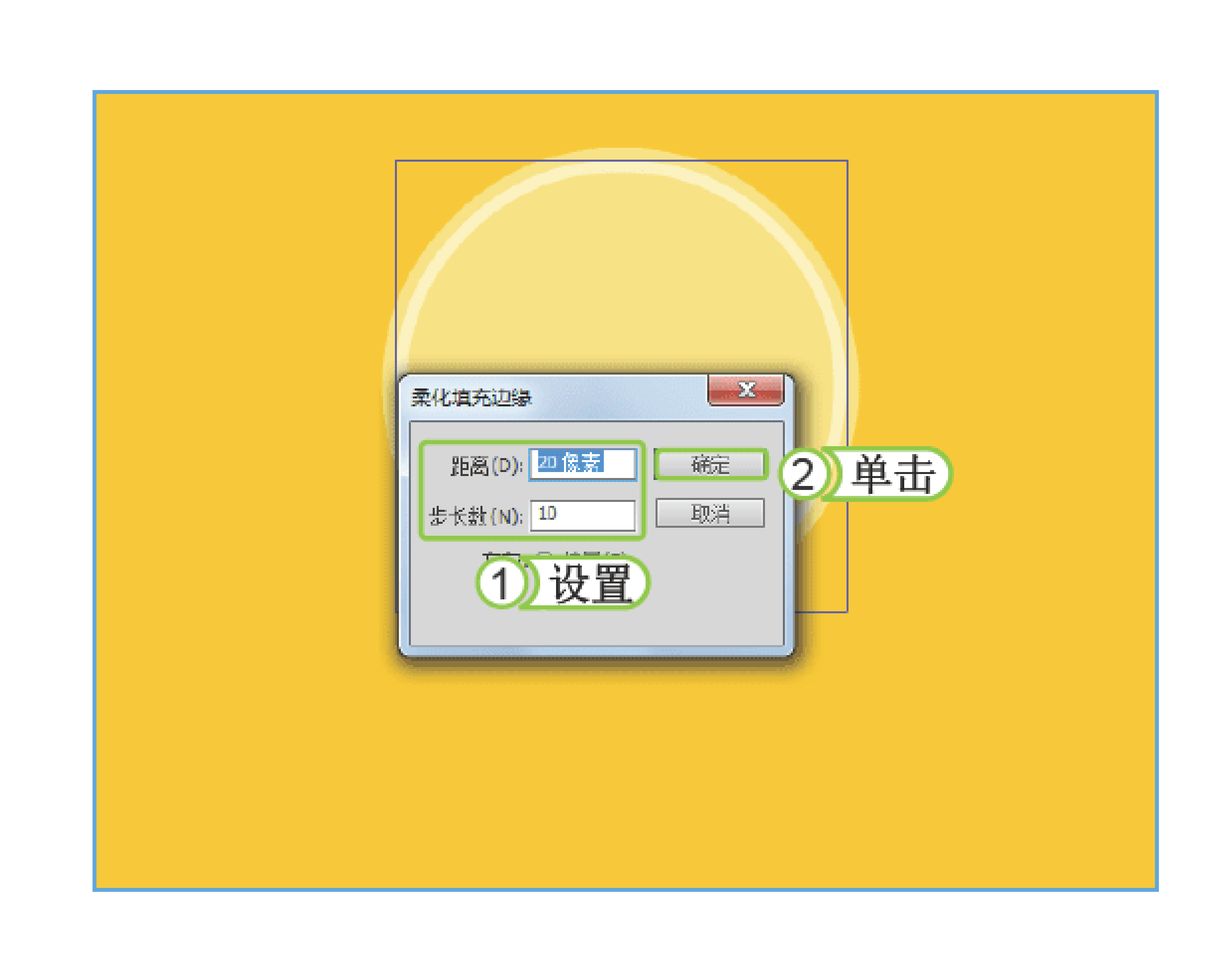


STEP 03： 绘制形状

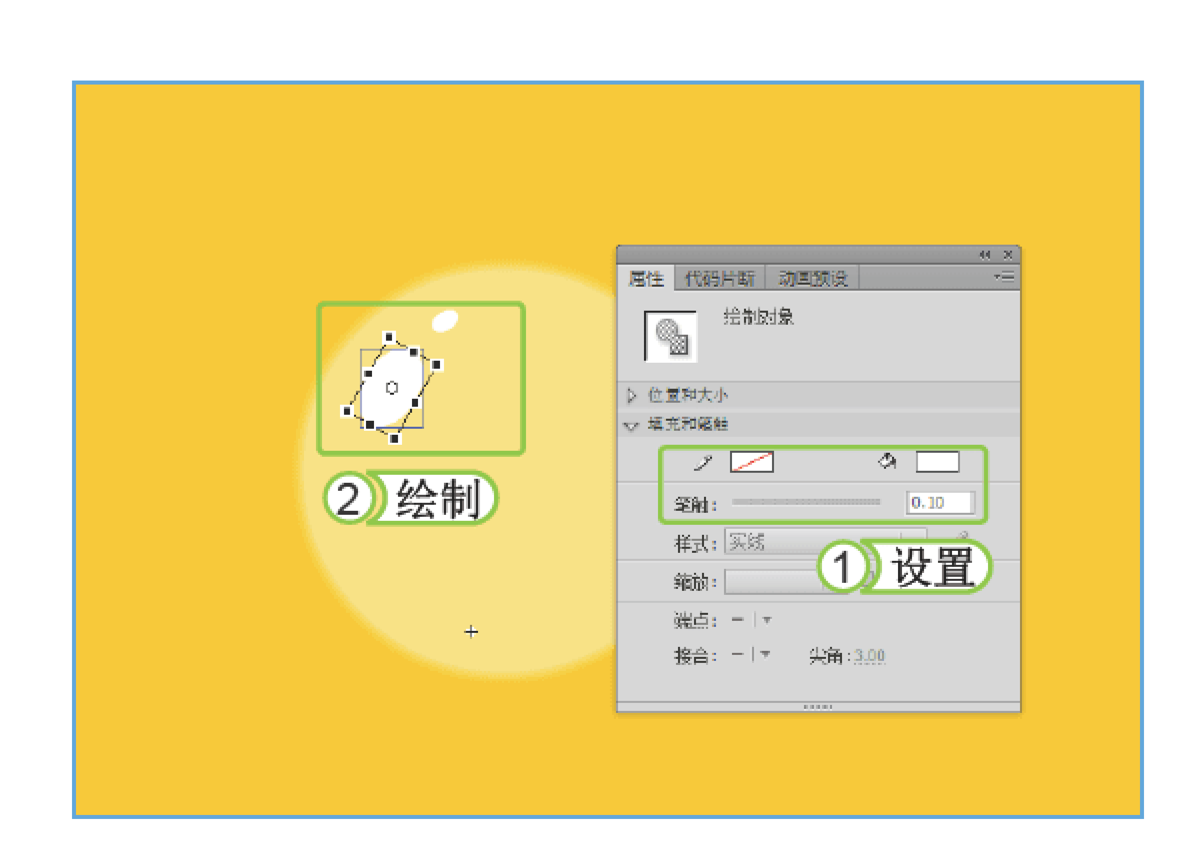
1. 进入元件编辑窗口，选择“椭圆工具”。在“属性”面板中设置“笔触颜色、填充颜色”都为“白色(#FFFFFF)”，Alpha 为“50%”。笔触为“15.00”。
2. 使用鼠标在场景中绘制一个正圆。

STEP 04： 柔化形状边缘

1. 选择【修改】/【形状】/【柔化填充边缘】命令，打开“柔化填充边缘”对话框，在其中设置“距离、步长数”为“20 像素、10”。
2. 单击 确定 按钮。

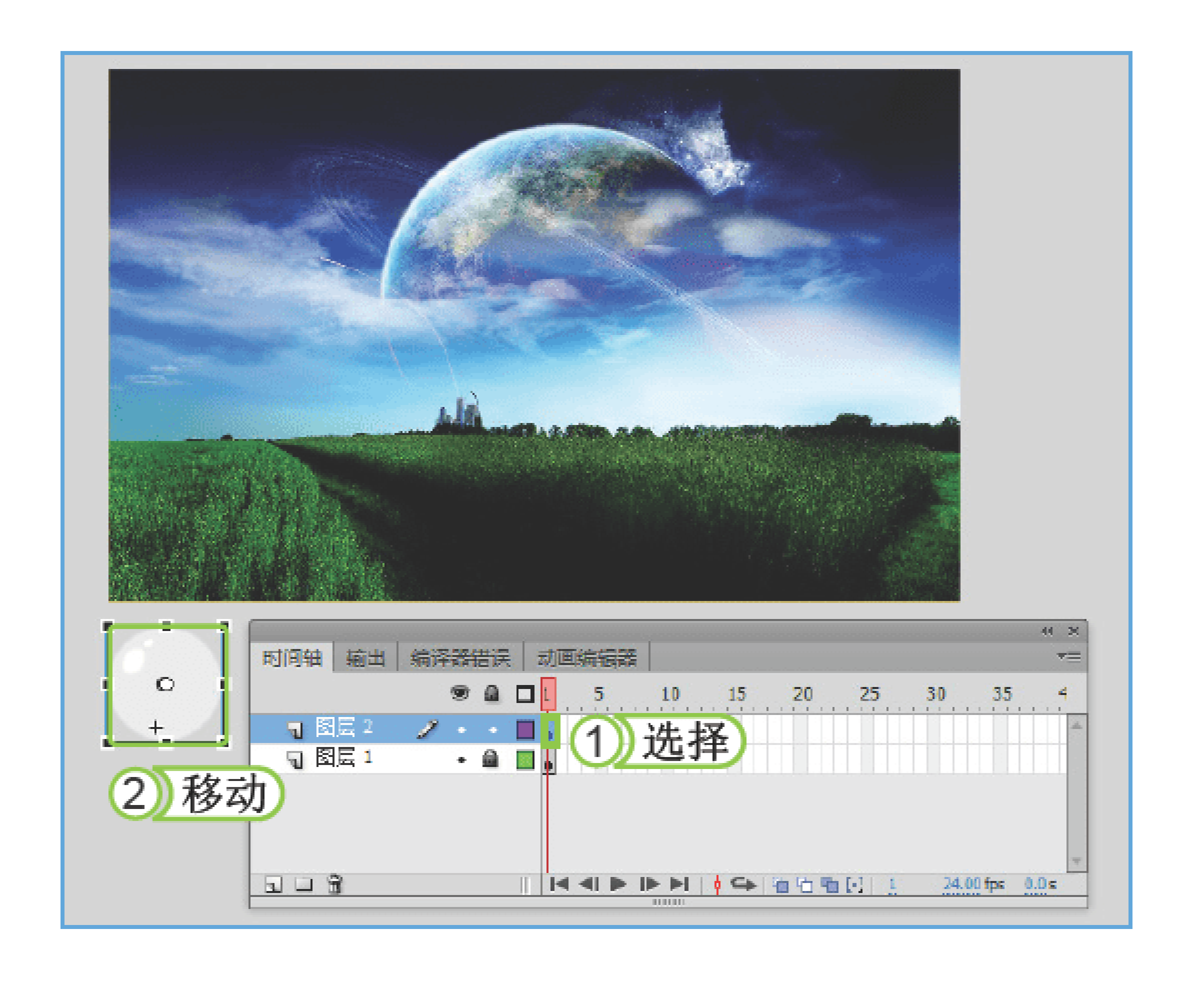


提个醒 将绘制的形状边缘变柔和，能更容易地制作出气泡的质感。



STEP 05: 绘制高光

1. 再次选择“椭圆工具”，在“属性”面板中设置“笔触颜色、填充颜色”为“无、白色（#FFFFFF）”，笔触为“0.1”。
2. 使用鼠标在气泡上绘制两个椭圆，对它们进行柔化并填充边缘。



STEP 06: 应用元件

1. 返回主场景，选择图层 2 的第 1 帧。
2. 从“库”面板中，将“气泡”元件拖动到场景左下角并缩小。

> **提个醒** 拖入场景的气泡不宜太大，否则最终效果将不太理想。

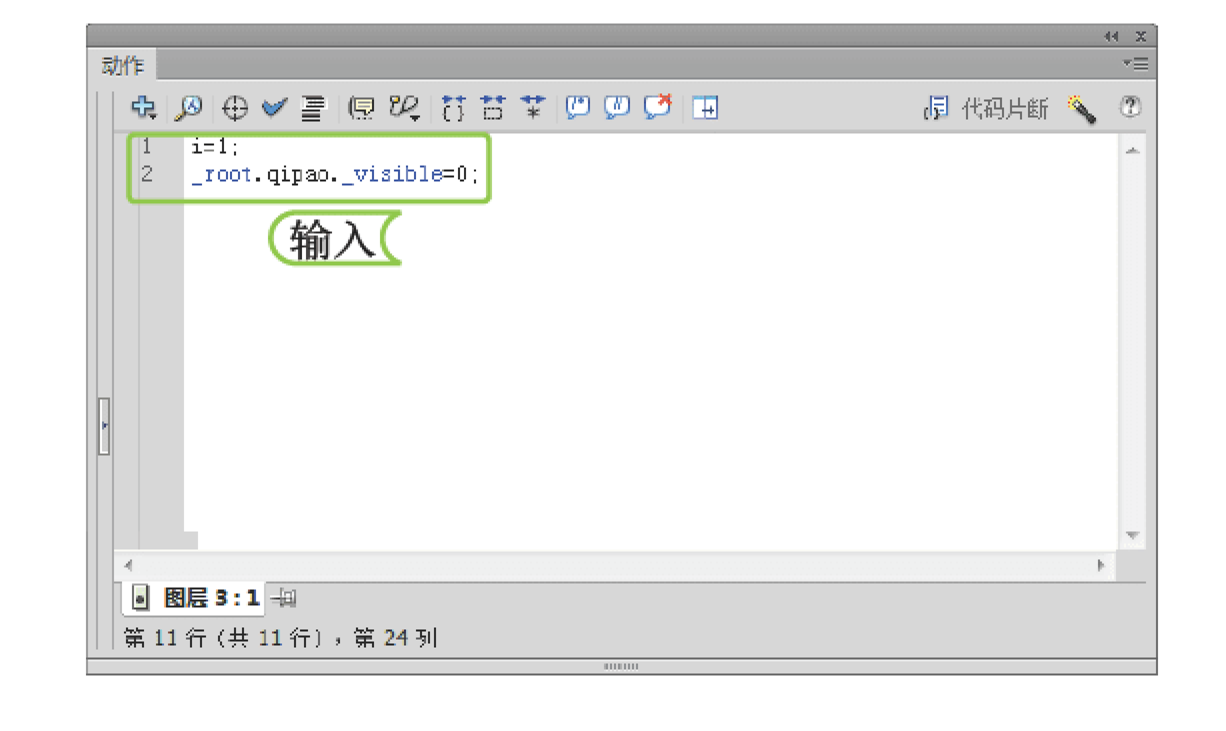
STEP 07: 设置元件属性

1. 选中“气泡”元件。
2. 在“属性”面板中设置“实例名称”为“qipao”。
3. 在“色彩效果”栏中设置“样式、Alpha”为“Alpha、44%”。

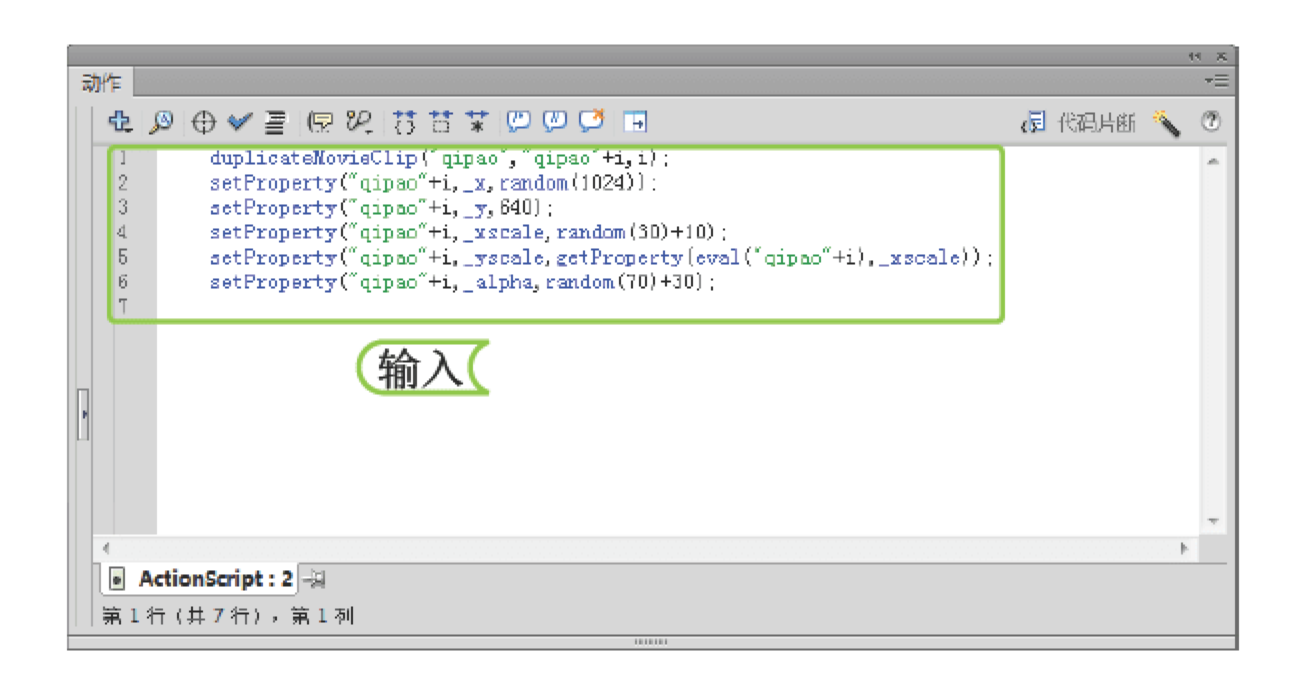
> **提个醒** 在绘制完成气泡后，再在“属性”面板中调整气泡的透明度，更容易调整出需要的效果。

STEP 08: 输入脚本语句

新建图层 3，并将其重命名为“ActionScript”。选择第 1 帧。按 F9 键，打开“动作”面板，在其中输入脚本语句。



> **提个醒** 本段脚本语句用于定义“qipao”元件是否隐藏。



STEP 09：输入控制属性脚本语句

在“ActionScript”图层的第 2 帧插入关键帧。打开“动作”面板，在其中输入脚本语句。

提个醒 本段脚本语言用于控制“qipao”元件的位置、位移以及透明度等属性。

动作　代码片断

```
for (j = 1; j <= 100; j++)
{
    setProperty("qipao" + j, _x, getProperty(eval("qipao" + j), _x) + random(20) - 10);
    setProperty("qipao" + j, _y, getProperty(eval("qipao" + j), _y) - random(20));
}
i++;
if (i == 100)
{
    i = 1;
}
gotoAndPlay(2);
```

输入

ActionScript : 3

第 11 行（共 11 行），第 16 列

STEP 10：输入控制随机数脚本语句

在“ActionScript”图层 2 的第 3 帧插入关键帧。打开“动作”面板，在其中输入脚本语句。

提个醒 本段脚本语言用于控制“qipao”元件出现的随机位置以及随机数量。

STEP 11：测试动画

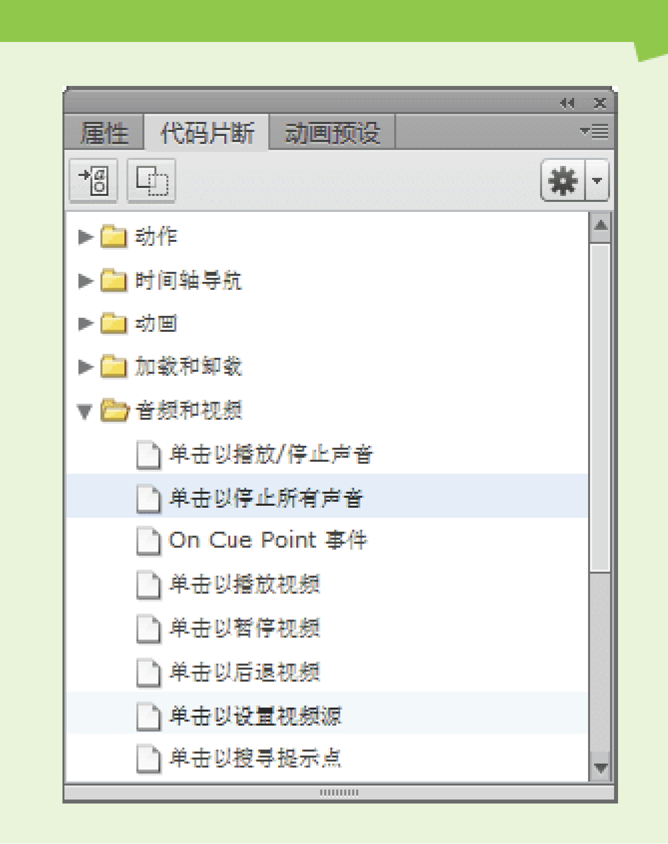
按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画，可见气泡将从下方向上方飘。





经验一箩筐——“代码片断”面板的使用

在“动作”面板中单击 代码片断 按钮，打开“代码片断”面板。代码片断中保存了常用的 ActionScript 代码片断预设，这些 ActionScript 代码片断预设不但对 Flash 初学者很有用，而且对想降低工作量的动画编辑者来说也很实用。其使用方法是：在 Flash 动画文档中选择需要添加脚本的元件，打开“代码片断”面板，在其中双击需要的功能项，再在“动画”面板中对部分参数进行修改即可。需要注意的是，若没有对元件命名实例名称，则在“代码片断”面板中指定添加代码段时，都会打开“设置实例名称”对话框，此时用户只需单击 确定 按钮。



读书笔记

（2）for..in

for..in 循环语句用于访问对象属性或数组元素。例如，可以使用 for..in 循环语句来循环访问通用对象的属性：

```
var myObj:Object = {x:20, y:30};
for (var i:String in myObj)
{
    trace(i + ": " + myObj[i]);
}
// output:
// x: 20
// y: 30
```

（3）for each..in

for each..in 循环语句用于循环访问集合中的项。如下面摘录的代码所示，可以使用 for each..in 循环来循环访问通用对象的属性，但是与 for..in 循环不同的是，for each..in 循环中的迭代变量包含属性所保存的值，而不包含属性的名称：

```
var myObj:Object = {x:20, y:30};
for each (var num in myObj)
{
    trace(num);
}
// output:
// 20
// 30
```

（4）while

while 循环语句与 if 语句相似，只要条件为 true，就会反复执行。用 while 循环的一个缺点是，编写 while 循环更容易导致无限循环。如果遗漏递增计数器变量的表达式，则 for 循环示例代码将无法编译；而 while 循环示例代码将能够编译。若没有用来递增 i 的表达式，循环将成为无限循环。

例如，下面的代码与 for 循环示例生成的输出结果相同：

```
var i:int = 0;
while (i < 5)
{
    trace(i);
    i++;
}
```

经验一箩筐——大括号的使用注意事项

尽管可以在代码块中只包含一条语句时省略大括号，但是就像在介绍条件语言时所提到的那样，不建议用户这样做，因为这样会无意中增加将以后添加的语句从代码块中排除的可能性。

（5）do..while

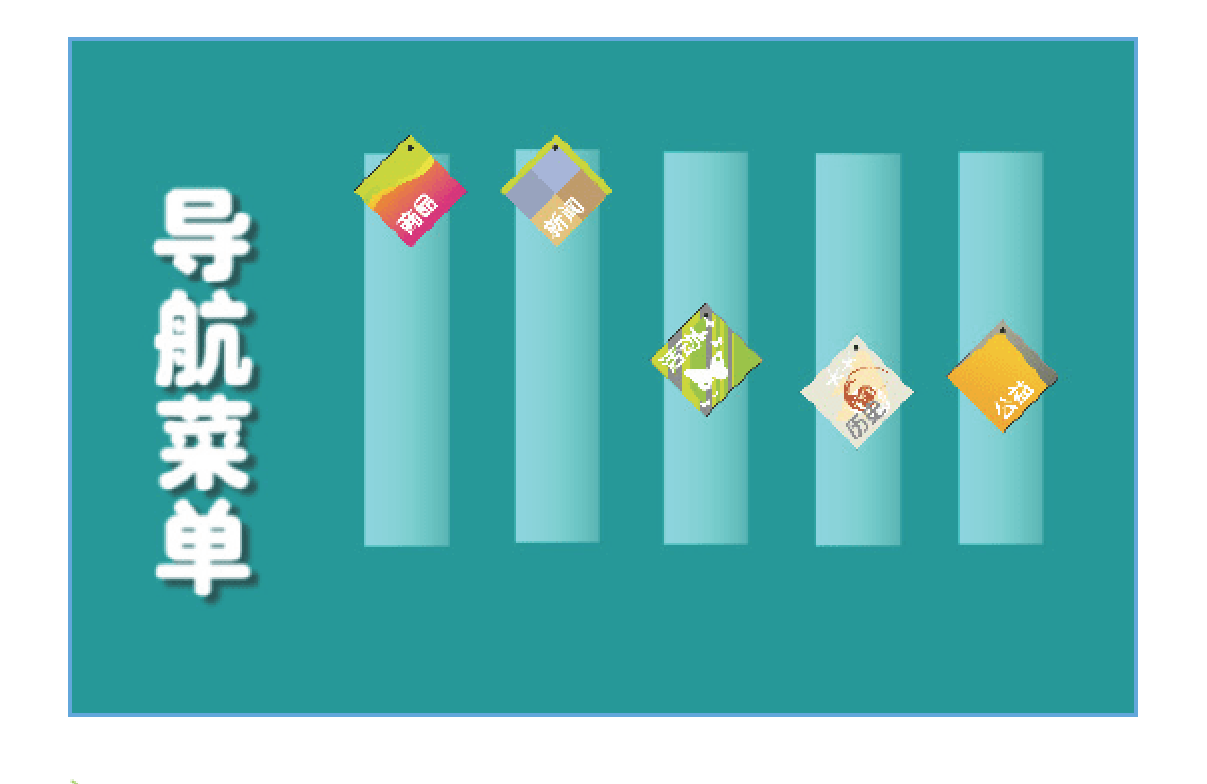
do..while 循环语句是一种 while 循环，它保证至少执行一次代码块，这是因为在执行代码块后才会检查条件。例如：下面的代码显示了 do..while 循环的一个简单示例，该示例在条件不满足时也会生成输出结果。

```
var i:int = 5;
do
{
    trace(i);
    i++;
} while (i < 5);
// output: 5
```


上机 1 小时 制作 Flash 导航菜单

- 熟练在 Flash 文档中添加 ActionScript 脚本。
- 进一步掌握 ActionScript 3.0 脚本的语法和基本语句。

本例将为 Flash 文档添加 ActionScript 脚本，制作 Flash 导航菜单，实现将鼠标移动到动画中时，动画中的几个导航菜单滑块就将自己滑动的效果，完成后的效果如下图所示。





光盘文件

素材 \ 第 8 章 \Flash 导航菜单
效果 \ 第 8 章 \Flash 导航菜单 .fla
实例演示 \ 第 8 章 \ 制作 Flash 导航菜单

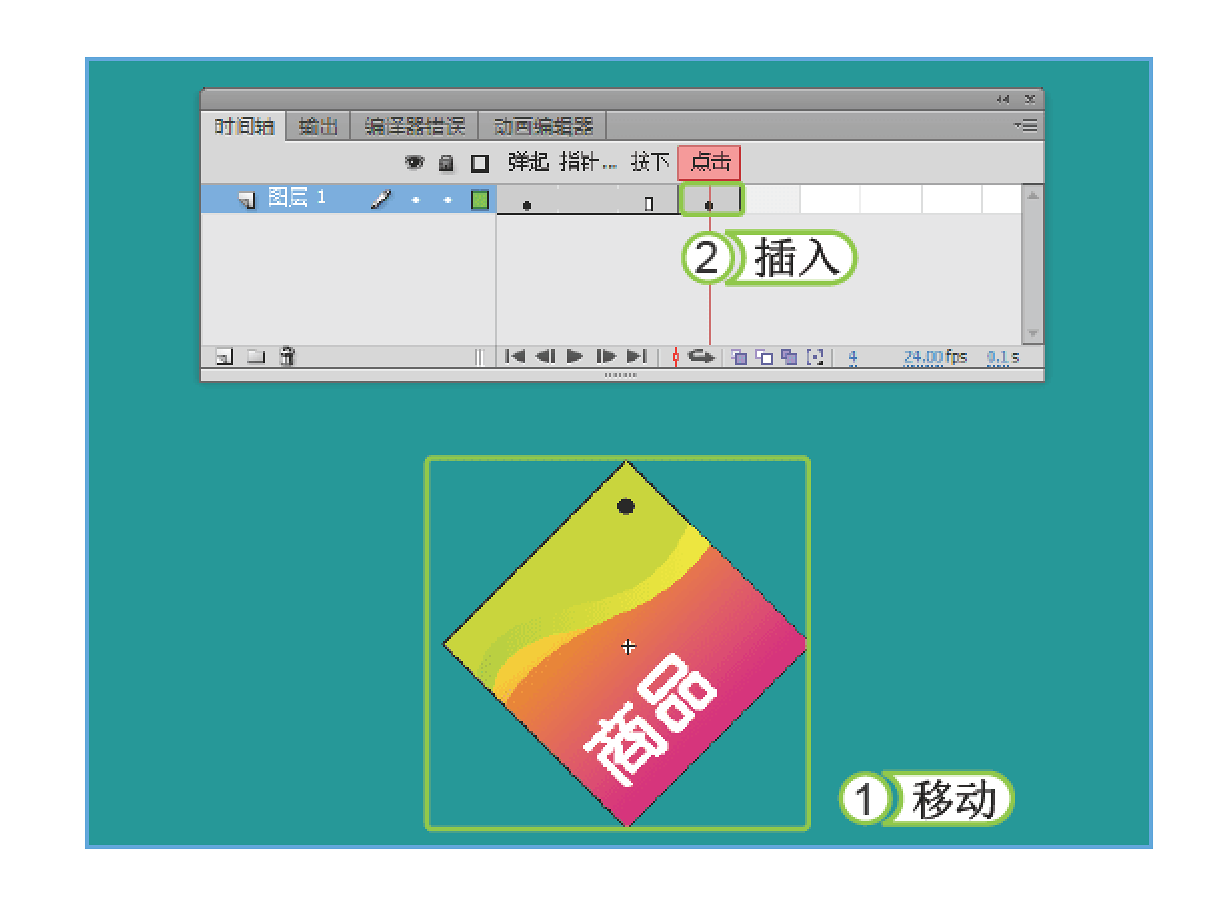
STEP 01：新建文档

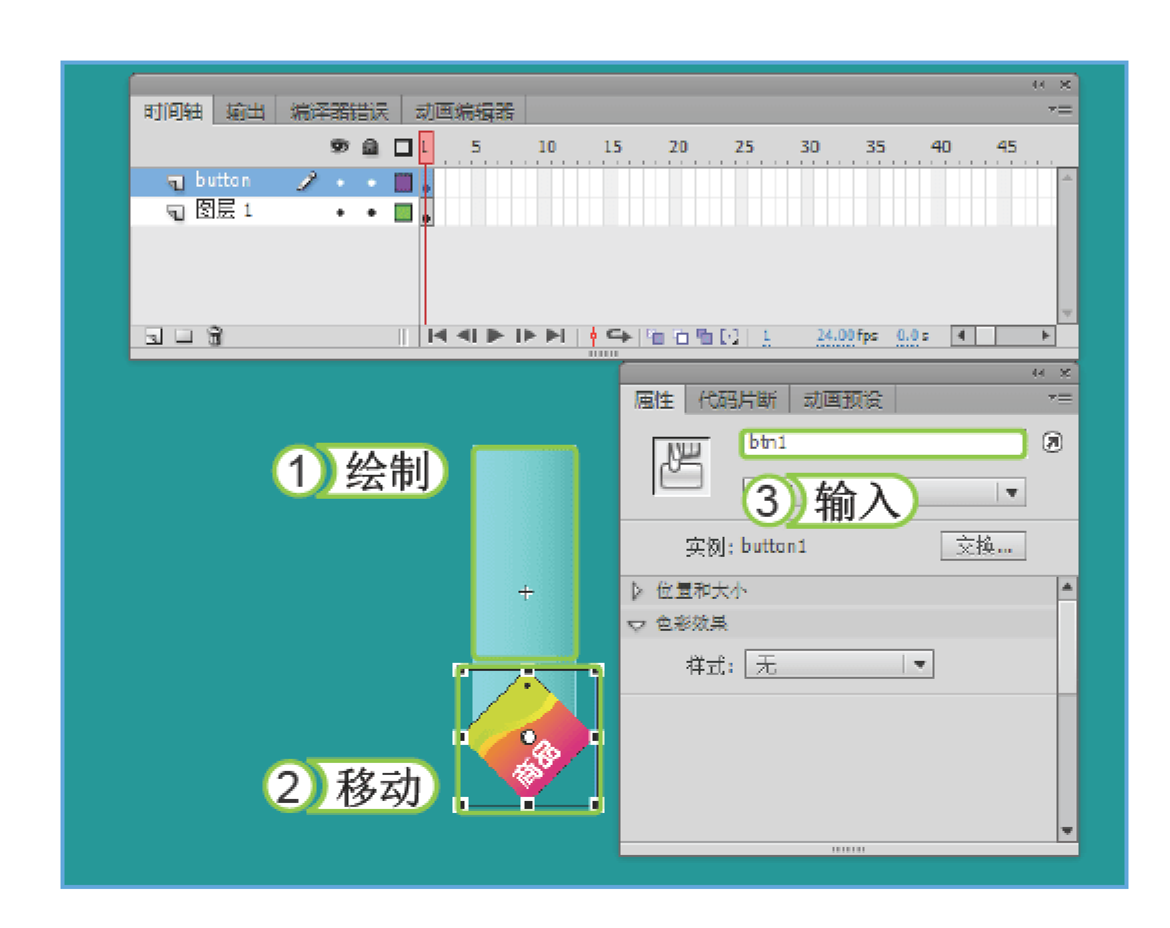
1. 新建一个尺寸为 550×280 像素，背景颜色为“绿色（#009999）”的空白动画文档。选择“文本工具” T，设置“系列、大小、颜色”为“汉仪超粗圆简、50.0%、白色（#FFFFFF）”。
2. 在场景中输入文字，并添加投影和模糊效果。



STEP 02：制作按钮

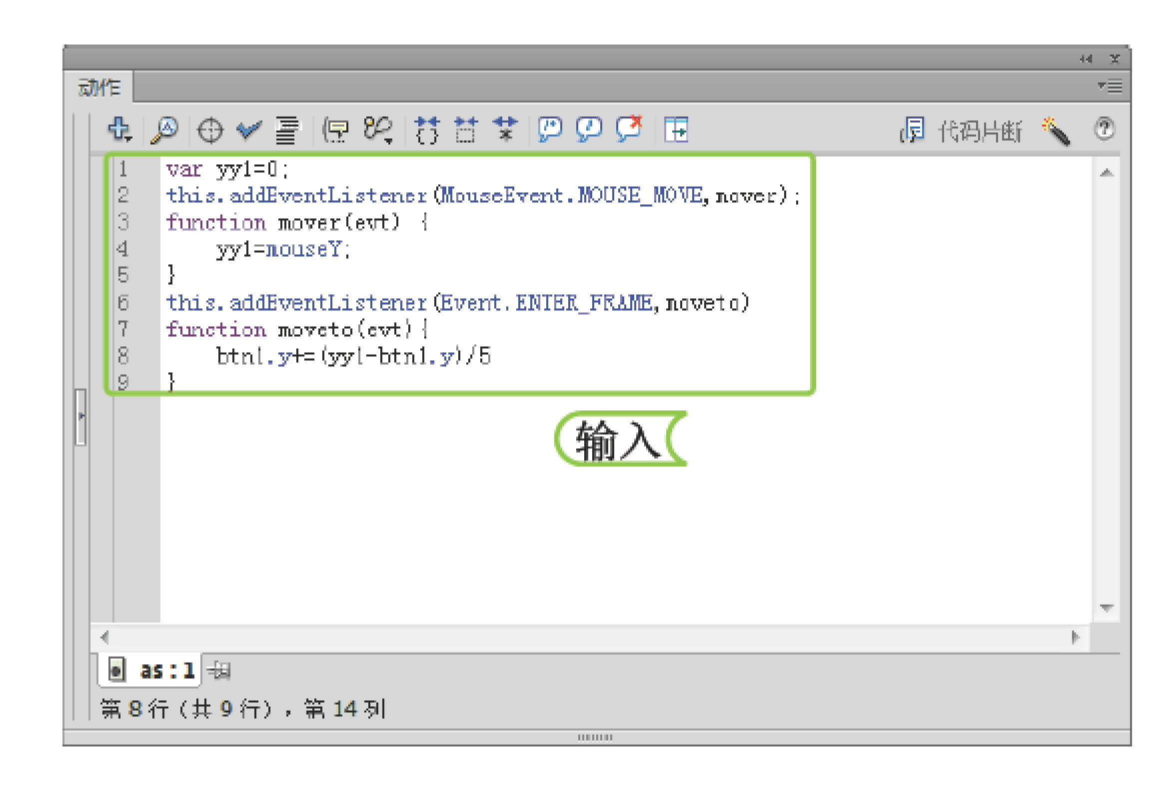
1. 将“Flash 导航菜单”文件夹中的图像都导入到“库”面板中。新建一个“button1”按钮元件，在“弹起”帧中将“商品 .png”图像移动到场景中，并将其缩小。
2. 选择“点击”帧，按 F6 键，插入关键帧。





STEP 03：制作影片剪辑

1. 新建一个“导航条 1”影片剪辑元件，在图层 1 中绘制一个矩形，并填充为蓝白的线性透明渐变色。
2. 新建图层 2，并重命名为“button”，从“库”面板中将“button1”按钮元件拖入到图层 button 中，并将其缩小。
3. 选择“button1”元件，在“属性”面板中设置实例名称为“btn1”。



STEP 04：添加脚本语句

新建图层 3，并重命名为 as。按 F9 键打开“动作”面板，在面板中输入脚本语句。

```
var yy1=0;
this.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE,mover);
function mover(evt) {
    yy1=mouseY;
}
this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,moveto)
function moveto(evt) {
    btn1.y+=(yy1-btn1.y)/5
}
```

提个醒 本段脚本语言用于监听鼠标的事件以及当鼠标移动到元件时，元件的效果。

STEP 05：创建其他元件

使用相同的方法创建按钮元件以及导航条元件。

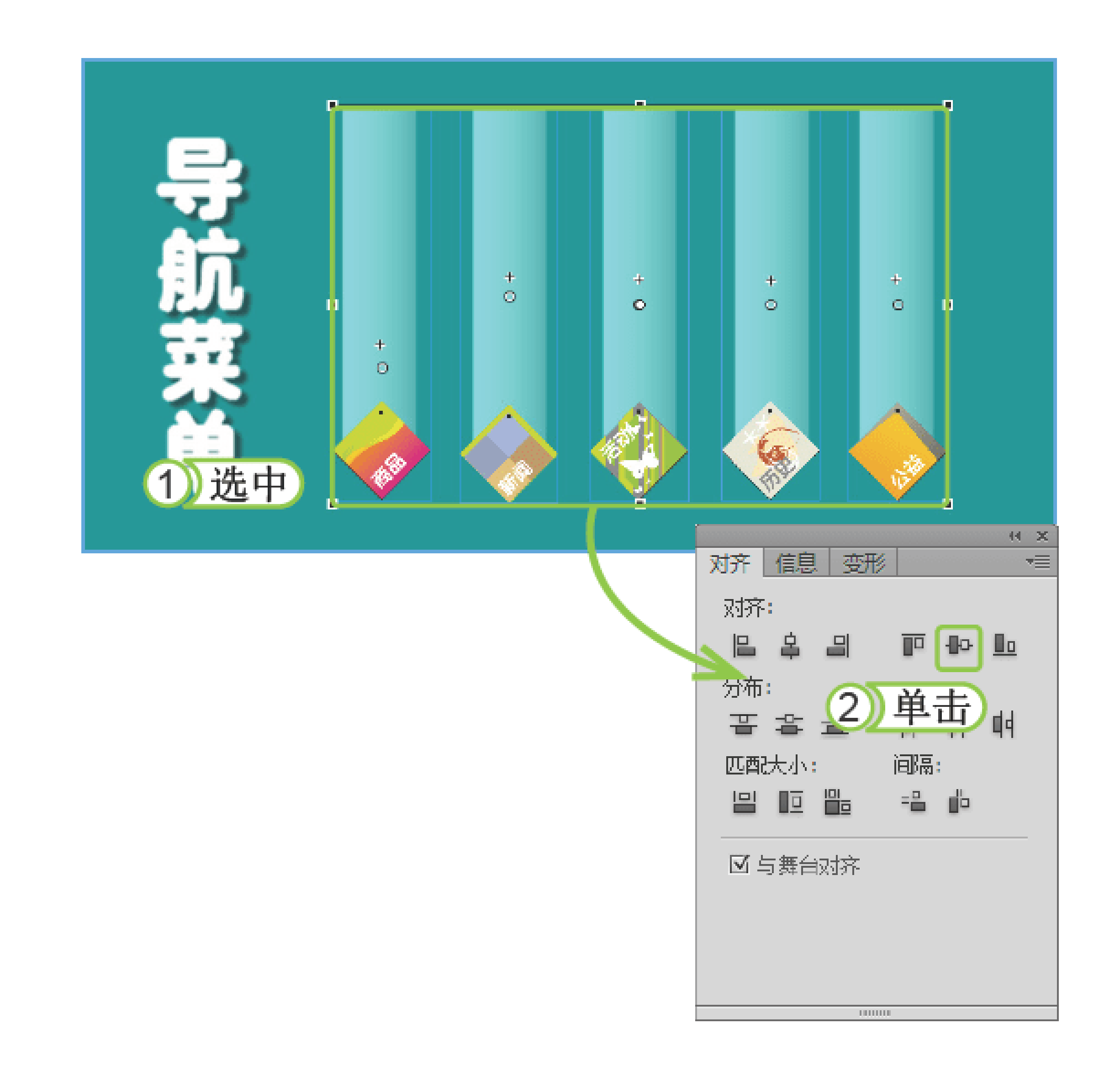


提个醒 如果用户觉得需要，可以先将本例中的图像转换为图像元件，再对图像元件添加滤镜效果美化图像。



STEP 06： 应用元件

1. 返回主场景，从“库”面板中将“导航条1”~“导航条5”元件都拖动到场景中，并将它们缩小。选中5个导航条元件。
2. 打开【窗口】/【对齐】命令，打开“对齐”面板。在其中单击按钮，使5个元件与场景居中对齐。



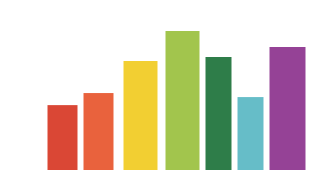
提个醒 在缩放导航条元件时，为了使其大小一致，可以使用“变形”面板进行操作。其方法是：选择【窗口】/【变形】命令，打开“变形”面板，再选择需要缩放的元件，在面板中设置缩放宽度和缩放高度。

8.2 Flash的优化与发布

在制作好Flash动画后，就可以对制作好的动画进行发布。在发布前应对Flash动画进行测试及优化，如测试动画效果是否满意，是否有错等，特别是有ActionScript脚本的Flash动画，必须测试脚本是否能顺利执行，是否达到了预想的目的。同时为了达到最佳的播放效果，以及考虑网络传播速度的影响，需要对Flash进行优化，让其能使用较短的时间完成下载，且播放效果能非常流畅。另外，有时由于一些特殊需求，需要将Flash导出为图片，或者导出为gif动画等。

学习1小时

- 进一步掌握Flash动画优化的对象及优化方法。
- 掌握Flash动画测试方法。
- 灵活掌握Flash导出的常用格式和发布方法。



8.2.1 优化动画

优化动画的目的是保证动画在各个电脑上的呈现效果一致，同时动画效果要尽量完美，以及下载及传播的速度要尽量快，播放时要尽量流畅。优化动画的操作主要包括如下几个方面。

1. 优化文档

对动画文档整体进行优化，可以有效地降低文档大小。在对动画文档细节进行优化时不能忘记对文档的整体优化，对动画文档进行优化一般可以从以下几个方面进行：

- 对于每个多次出现的元素，最好使用元件、动画或者其他对象。
- 创建动画序列时，尽可能使用补间动画。补间动画所占用的文件空间要小于一系列的关键帧。
- 对于动画序列，使用影片剪辑而不是图形元件。
- 限制每个关键帧中的改变区域；在尽可能小的区域内执行动作。

- 避免使用动画式的位图元素；使用位图图像作为背景或者使用静态元素。
- 尽可能使用 mp3 这种占用空间最小的声音格式。

2. 优化颜色

在 Flash 中过于丰富的颜色，不但会增大文档的体积，而且在播放时，还不能完全地将制作的颜色展示出来。优化颜色可以从以下几个方面进行：

- 使用元件属性检查器中的“颜色”菜单，可为单个元件创建很多不同颜色的实例。
- 使用“颜色”面板，使文档的调色板与浏览器特定的调色板相匹配。
- 尽量少用渐变色，使用渐变色填充区域会比使用纯色填充区域文件大。
- 尽量少用 Alpha 透明度，因为它们会减慢回放速度。

3. 优化元素和线条

对文档中的元素以及线条进行优化，能最大限度地压缩文档大小，对文档进行元素和线条优化可以从以下几个方面进行：

- 组合元素。
- 使用图层将动画过程中发生变化的元素与保持不变的元素分离。
- 限制特殊线条类型（如虚线、点线、锯齿线等）的数量。实线所需的内存较少。使用“铅笔工具”创建的线条比使用“刷子工具”创建的线条所需的内存更少。

4. 优化文本和字体

通过文本和字体的优化能使动画文档体积变得更小，所以在优化文档时，文本和字体也是优化的一个重要步骤。优化文本和字体可以从以下几个方面进行：

- 限制字体和字体样式的数量。尽量少用嵌入字体，因为它们会增加文件的大小。
- 对于“嵌入字体”选项，只选择需要的字符，而不要包括整个字体。

5. 优化图形

在 Flash 动画中，往往会出现很多图形，丰富的图形会让动画更加有趣、生动，当然也会增大文档的体积。为了控制文档的体积，用户可以从以下几个方面优化图形：

- 避免使用渐变，因为它们要求对多种颜色进行计算和处理，电脑完成这些操作的难度较大。
- 出于同样的原因，应使 SWF 文件中使用的 Alpha 或透明度数量保持在最低限度。
- 包含透明度的动画对象会占用大量电脑资源，因此必须将其保持在最低限度。位图之上的动画透明图形是一种会占用大量电脑资源的动画，因此必须将其保持在最低限度，或完全避免使用。

6. 优化动画

在创建经过优化和简化的动画之前，应对项目进行概括和计划。为文件大小和动画长度制定一个目标，并在整个开发过程中对目标进行测试。遵循下列动画优化准则：

- 优化位图时不要对其进行过度压缩。72 dpi 的分辨率最适合 Web 使用。压缩位图图像可减小文件大小，但过度的压缩将损坏图像质量。可以检查“发布设置”对话框中的 JPEG 品质设置，确保未过度压缩图像。在大多数情况下，最佳做法是将图像表示为矢量图形。使用矢量图像可以减小文件大小，因为它是通过计算（而非通过许多像素）产生出图像。在保持图像质量的同时限制图像中的颜色数量。

- 将 _visible 属性设置为“false”，而不是将 SWF 文件中的 _alpha 级别更改为“0”或“1”。计算舞台上实例的 _alpha 级别将占用大量电脑资源。如果禁用实例的可见性，可以节省大量电脑资源，从而使 SWF 文件的动画更加平滑。通常无须卸载和重新加载资源，只需将 _visible 属性设置为“false”，这样可减少对电脑资源的占用。
- 减少在 SWF 文件中使用的线条和点的数量。使用“最优化曲线”对话框（选择【修改】/【形状】/【优化】命令可打开该对话框）来减少绘图中的矢量数量。选择“使用多重过渡”选项来执行更多优化。优化图形将减小文件大小，但过度压缩图形将损害其品质。优化曲线可减小文件大小并提高 SWF 文件性能，可采用第三方选项来对产生不同结果的曲线和点进行专门优化。

7. 加快文档显示速度

若要加快文档的显示速度，可以使用“视图”菜单中的命令关闭呈现品质功能，该功能需进行额外的计算，因此会降低文档的显示速度。选择【视图】/【预览模式】命令，再从以下选项中进行选择。

- 轮廓：只显示场景中形状的轮廓，从而使所有线条都显示为细线。这样就更容易改变图形元素的形状以及快速显示复杂场景。
- 快速：将关闭消除锯齿功能，并显示绘画的所有颜色和线条样式。
- 消除锯齿：打开线条、形状和位图的消除锯齿功能并显示形状和线条，从而使屏幕上显示的形状和线条的边沿更为平滑，但绘画速度比“快速”选项的速度要慢很多。消除锯齿功能在提供数千（16 位）或上百万（24 位）种颜色的显卡上处理效果最好。在 16 色或 256 色模式下，黑色线条经过平滑，但是颜色的显示在快速模式下可能会更好。
- 消除文字锯齿：平滑所有文本的边缘。处理较大的字体大小时效果最好，如果文本数量太多，则速度会较慢。这是最常用的工作模式。
- 整个：完全呈现舞台上的所有内容。可能会减慢显示速度。

经验一箩筐——具体优化方法

每个 Flash 动画需要优化的内容不一样，并不是每个文档均需要以上的优化步骤，一般加快文档显示速度的方法是每个 Flash 文档差不多都需要使用的。

8.2.2 测试动画

在发布和导出 Flash 动画之前，必须对动画进行测试，通过测试可以检查动画是否能正常播放，播放效果是否是需要的效果，并检查动画中是否有明显的错误，以及根据模拟不同的网络带宽对动画的加载和播放情况进行检测，从而确保动画既有好的质量，又能流畅地在网络上播放。

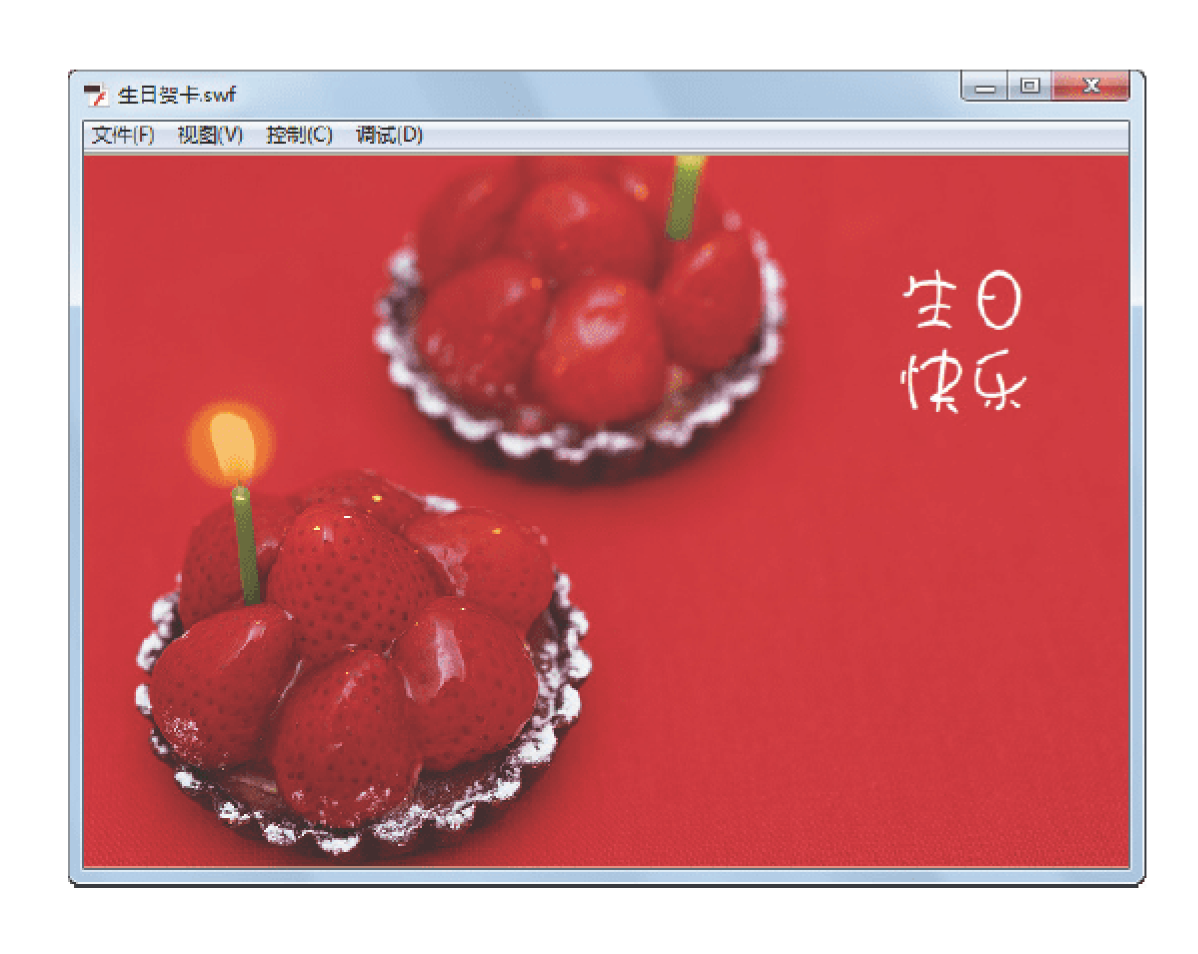
本例将打开前面制作的“生日贺卡 .fla”动画文档，在其中通过模拟下载输入、查看输入信息和预览下载情况等操作，对动画进行测试以方便后期优化，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 8 章 \ 生日贺卡 .fla
实例演示 \ 第 8 章 \ 测试动画

STEP 01： 打开文档

打开“生日贺卡 .fla”动画文档。选择【控制】/【测试影片】/【测试】命令，打开动画测试窗口。

提个醒 为了方便，在测试动画时，一般按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。

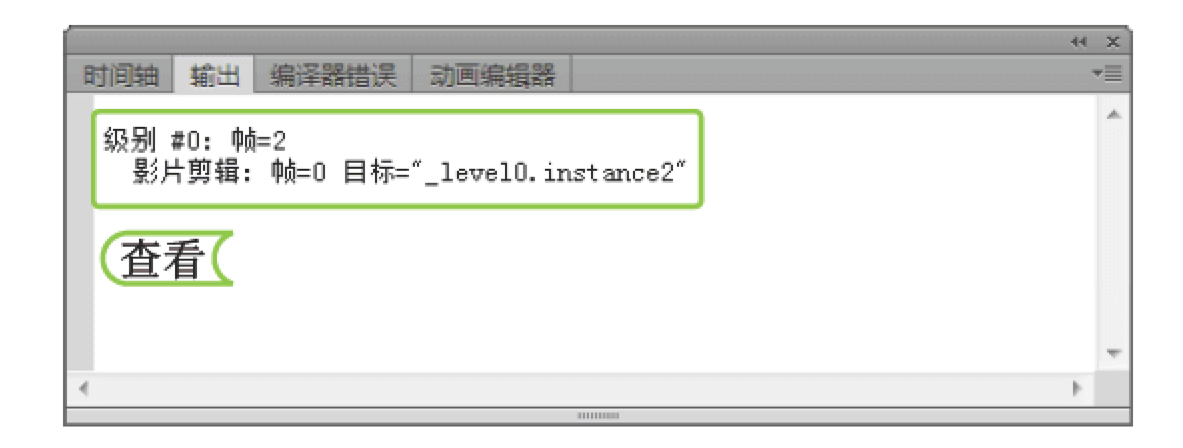




STEP 02： 模拟的数据流速率

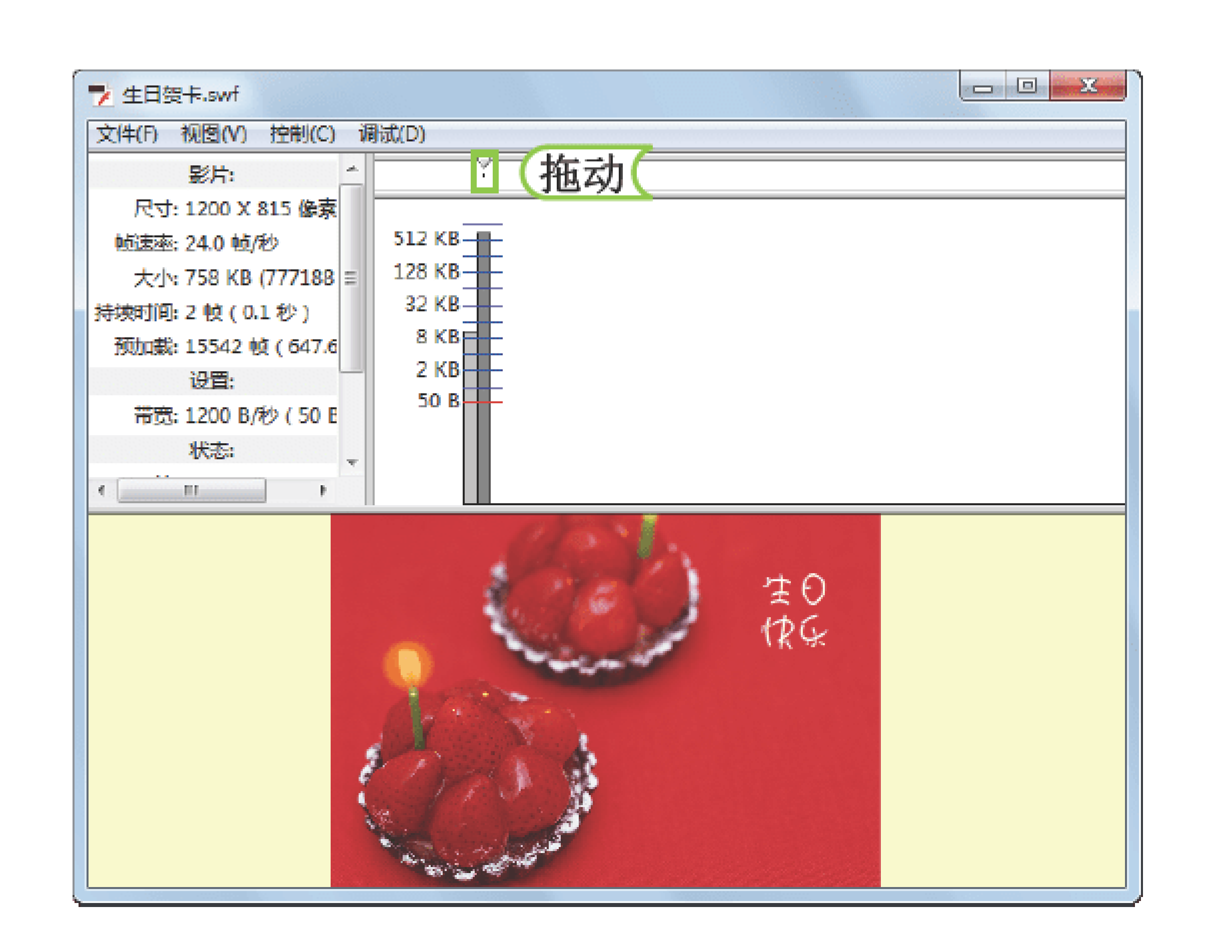
1. 在测试窗口中，选择【视图】/【下载设置】/【自定义】命令，打开“自定义下载设置”对话框。在对话框中设置下载速度。
2. 单击 确定 按钮。

提个醒 在测试动画时，为了满足不同网速的用户，应该选择低网速进行测试。



STEP 03： 显示动画相关信息

选择【调试】/【列出对象】命令，打开“输出”面板。在打开的“输出”面板中将显示出动画的相关信息，并对语句进行调试。



STEP 04： 显示动画相关信息

选择【视图】/【宽带设置】命令，打开“宽带设置”窗口，拖动滑块预览下载效果。

提个醒 动画时间轴越长的动画文档，其测试效果会越明显。

263
72 Hours
62 Hours
52 Hours
42 Hours
32 Hours
22 Hours
12 Hours

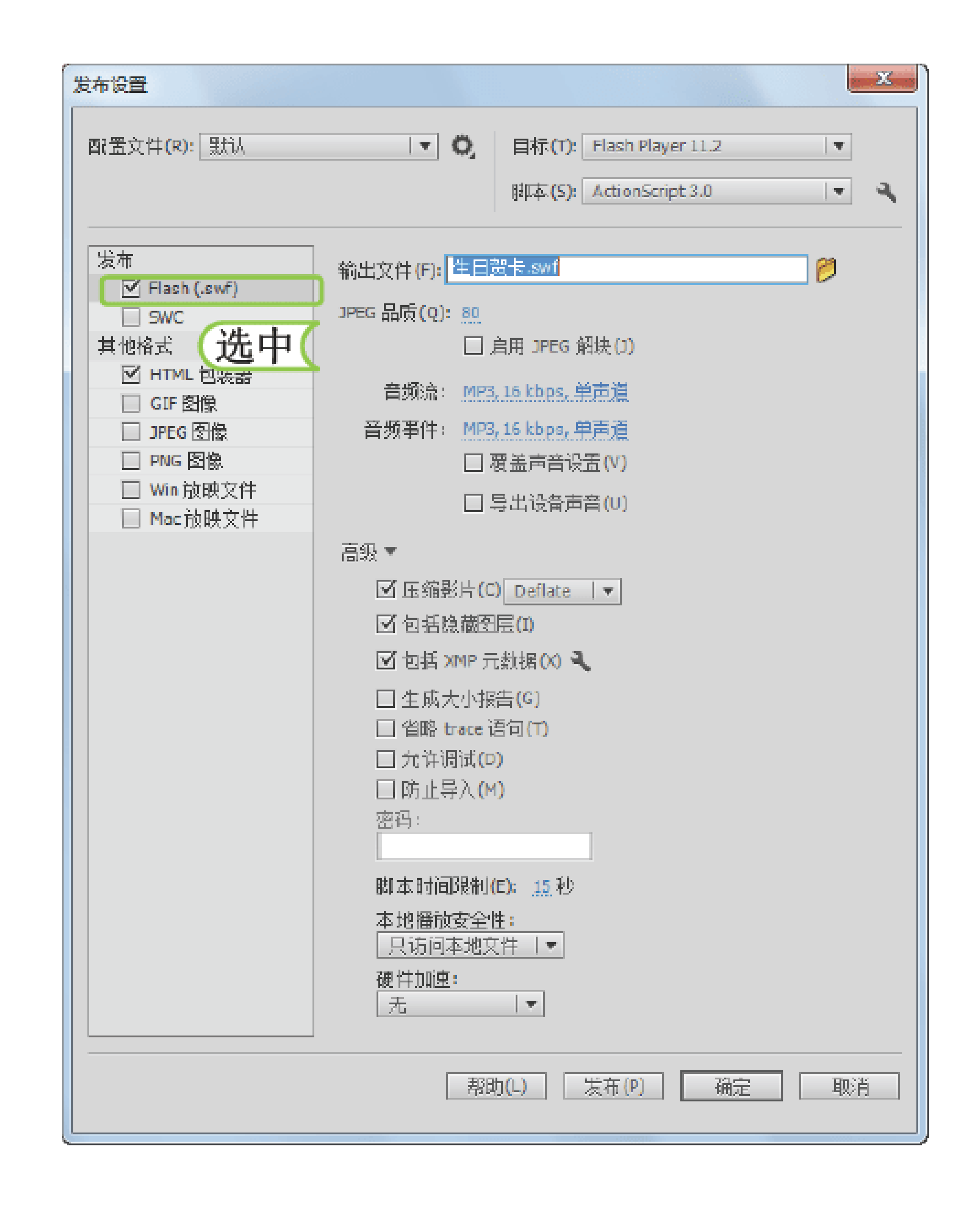
8.2.3 设置动画发布格式

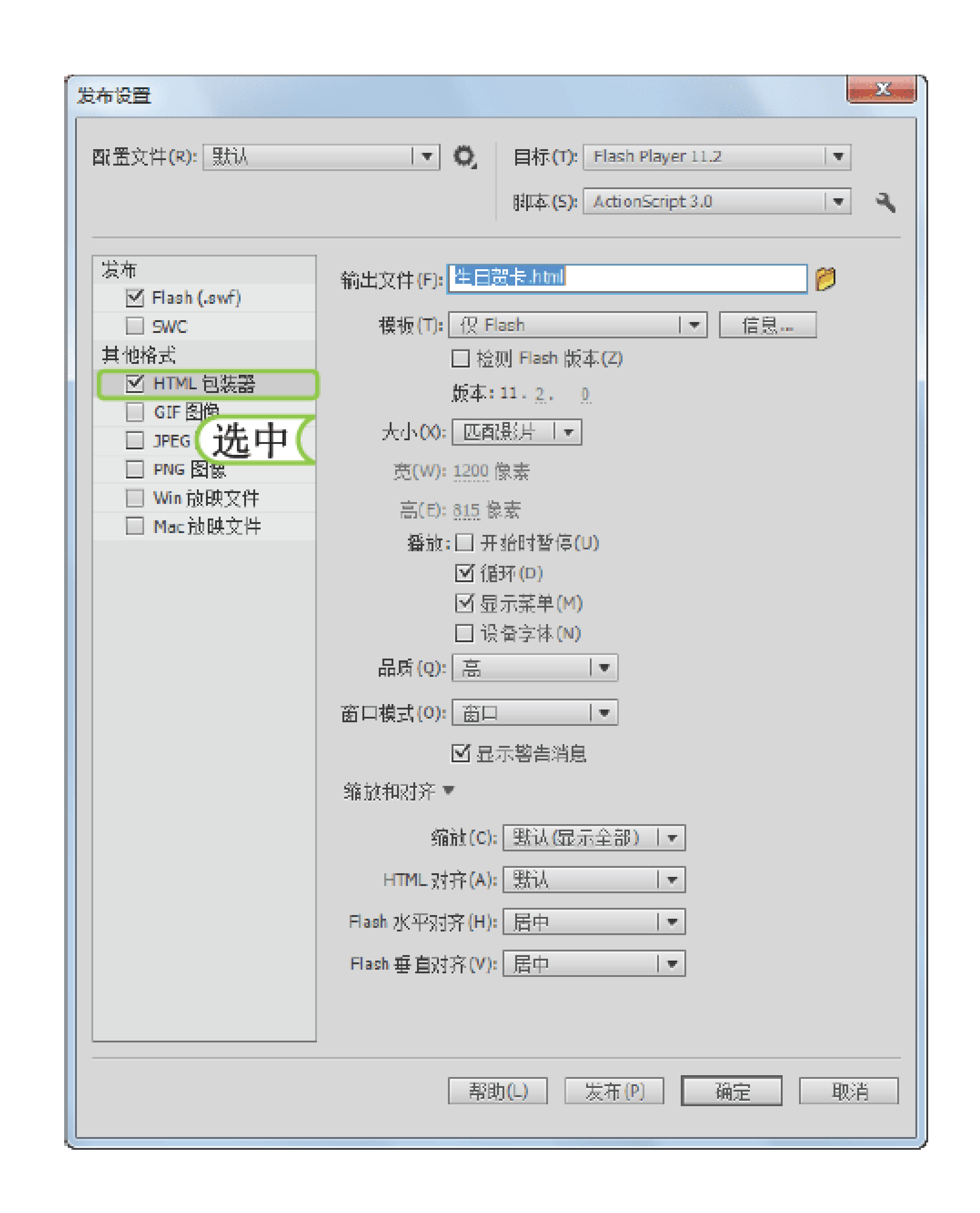
在 Flash 中设置发布参数，包括对动画的发布格式和发布质量等进行设置，在 Flash 中设置动画发布格式主要有 Flash 输出格式、HTML 输出格式、GIF 输出格式、JPEG 输出格式和 PNG 输出格式等几种。

选择【文件】/【发布设置】命令，打开“发布设置”对话框，在“格式”列表框中可选择需要发布的格式，再选中相应的复选框即可对某种格式进行具体设置，如选中 ☑ Flash (.swf) 复选框就可以对 Flash 动画的版本、ActionScript 的版本、图像品质和音频质量等进行设置，下面将对它们的参数含义进行讲解。

- **SWF 文件的发布设置：** 选中 ☑ Flash (.swf) 复选框，在打开的窗口中可以对发布后 Flash 动画的版本、ActionScript 的版本、图像品质和音频、swf 等进行设置，其中还包括高级的相关设置。

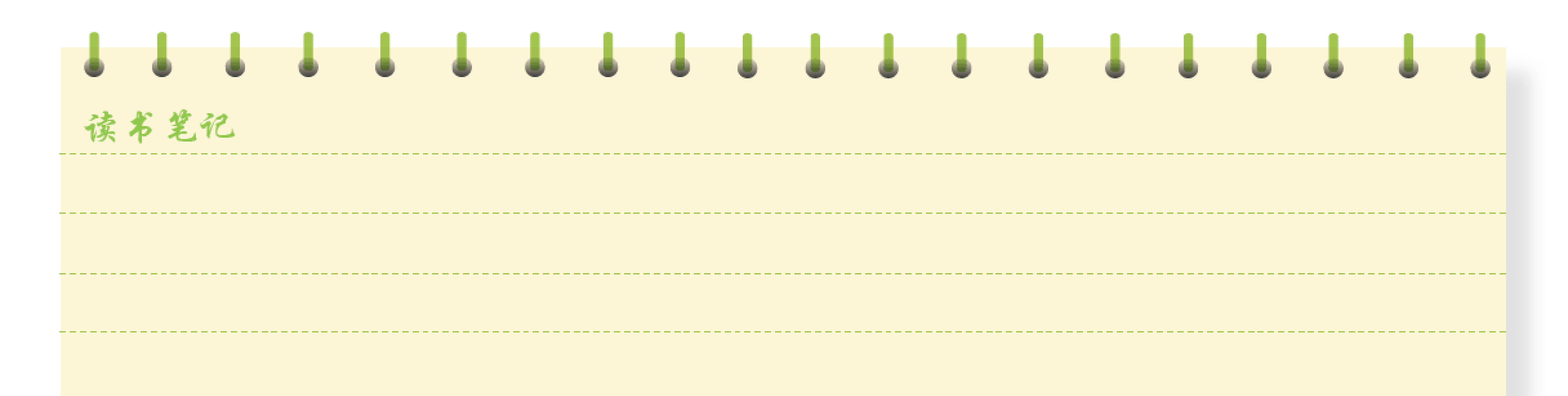
- **HTML 文档的发布设置：** 在 Web 浏览器中播放 Flash 内容需要一个能激活 SWF 文件并指定浏览器设置的 HTML 文档。HTML 参数包括在窗口中的位置、背景颜色和 SWF 文件大小等属性。





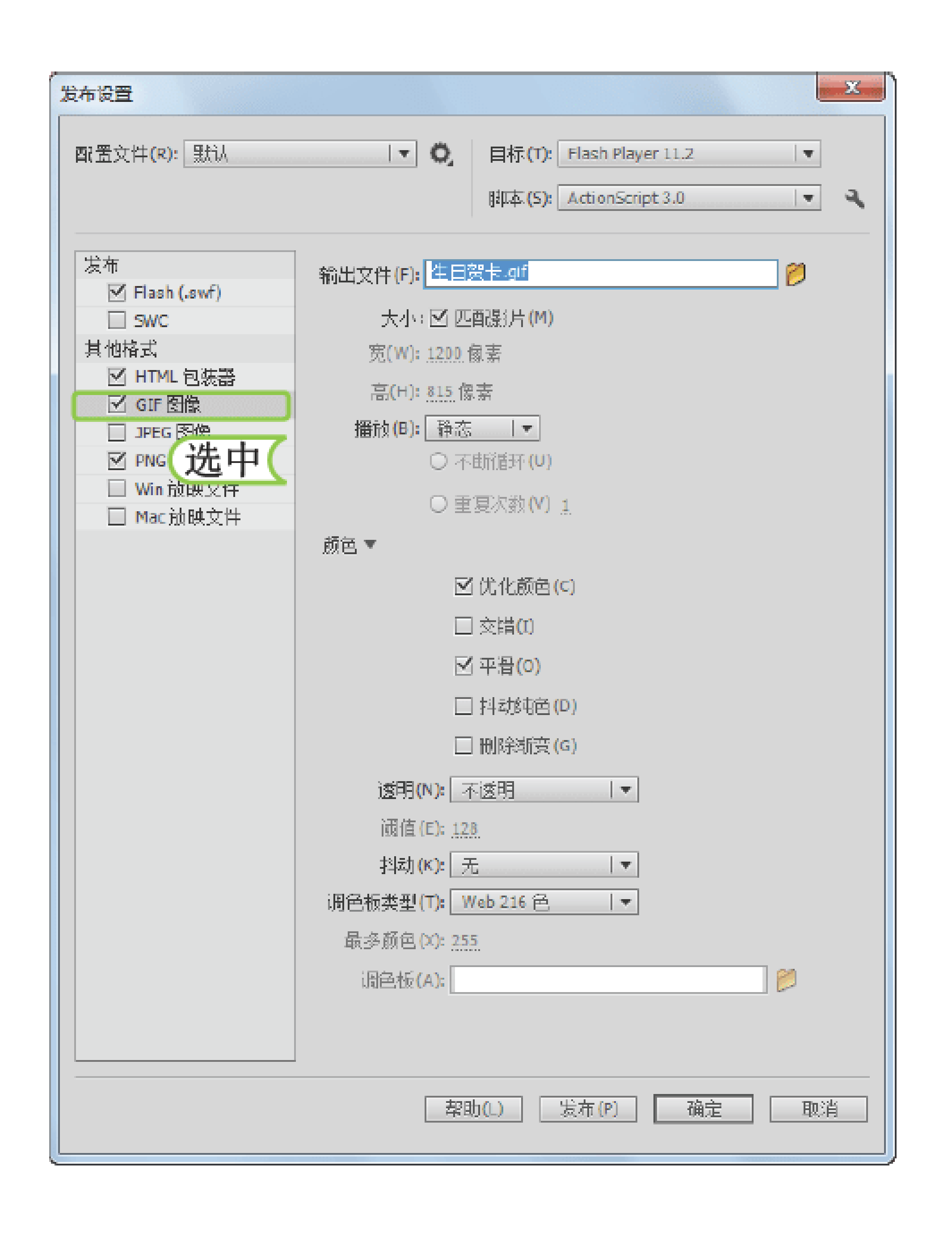
经验一箩筐——指定用于 Flash Player 检测的发布设置

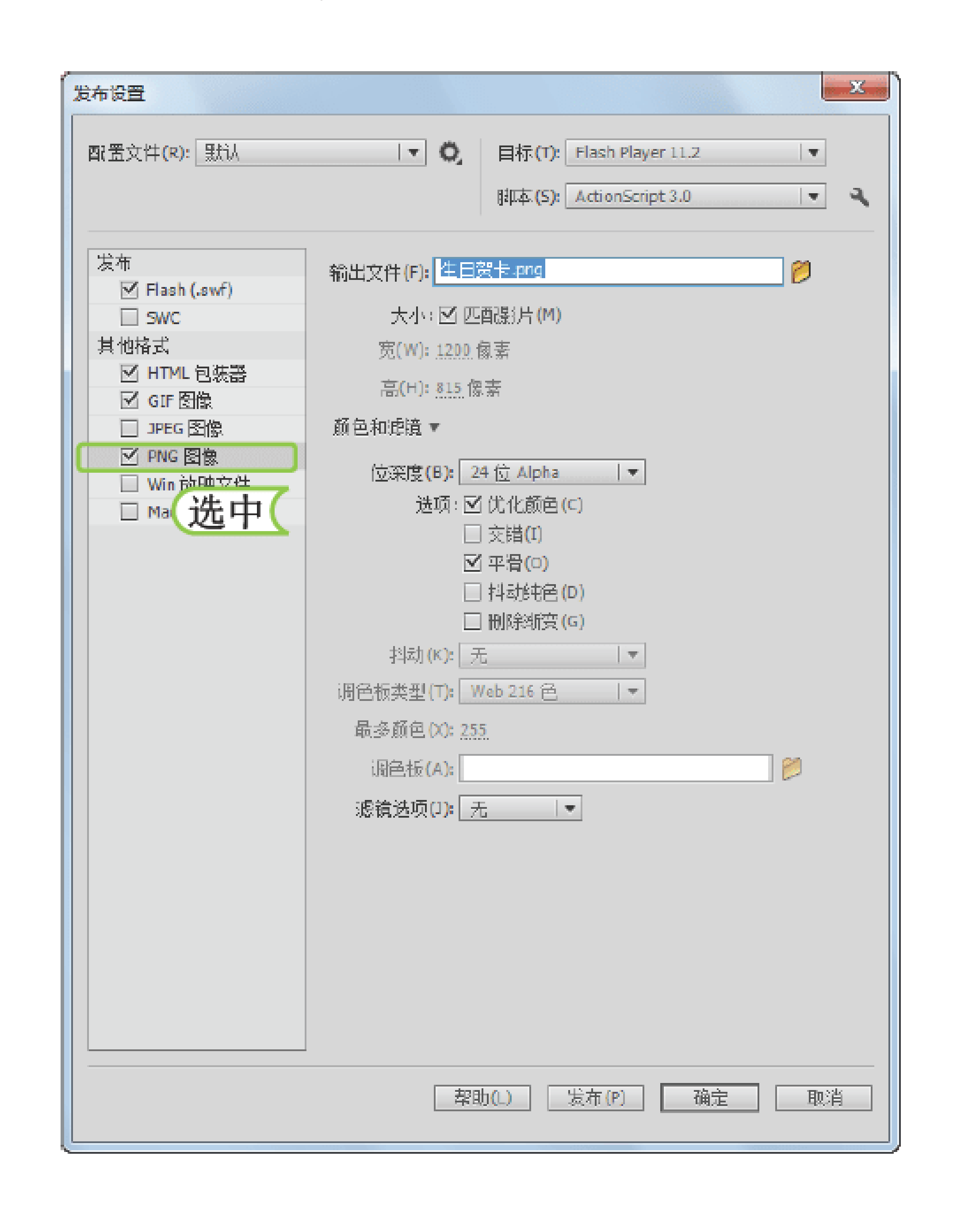
若要在允许浏览器查看使用以下模板的 SWF 文件之前检测是否存在 Flash Player，请创建一个自身带有 SWF 文件的单独 HTML 页，以便先检测 Flash Player 再将浏览器定向到包含 Flash 内容的 HTML 页。



GIF 图像的发布设置：GIF 提供了一种简单的方法来导出简短的动画序列。Flash 可以优化 GIF 动画文件，并且只存储逐帧更改，在 GIF 选项卡中可以对 GIF 图像文件的大小、颜色等属性进行设置。

PNG 图像的发布设置：PNG 是唯一支持透明度（Alpha 通道）的跨平台位图格式。它也是用于 Adobe Fireworks 的本机文件格式。在 PNG 选项卡中可以对 PNG 图像文件的大小、品质等属性进行设置。



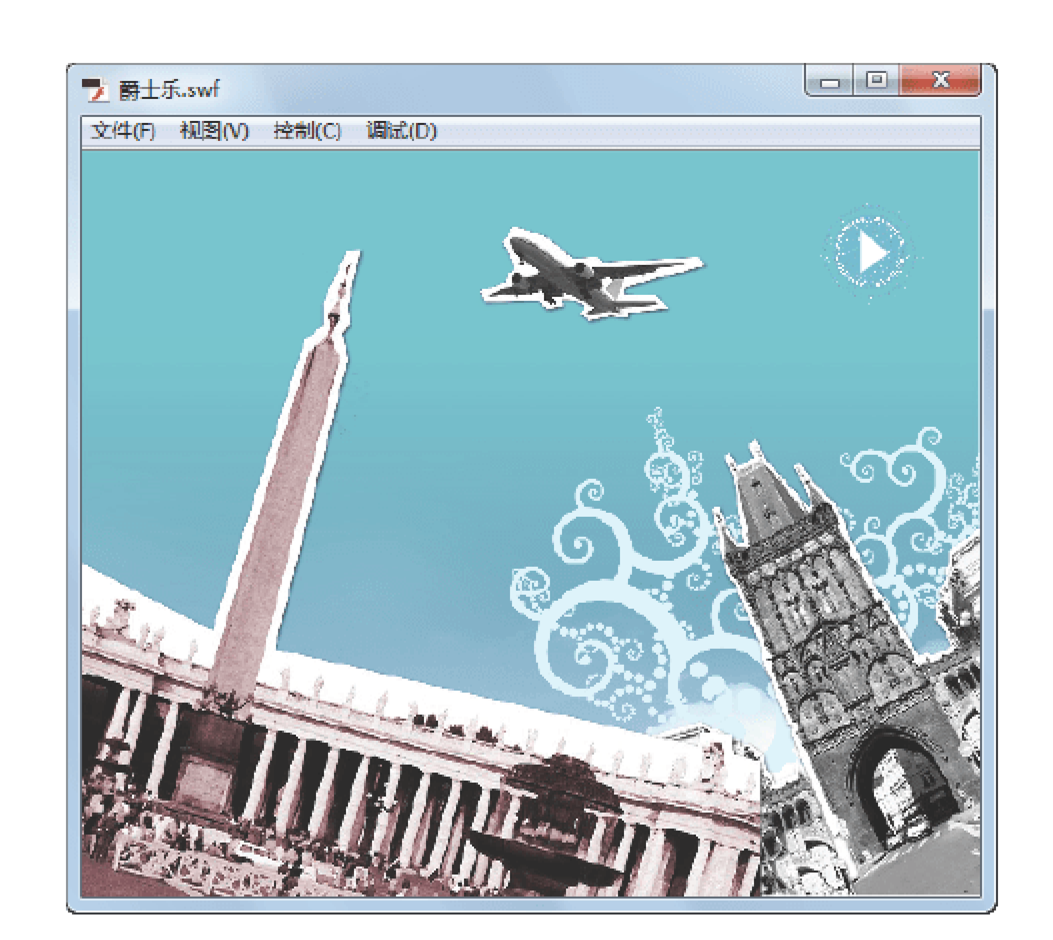


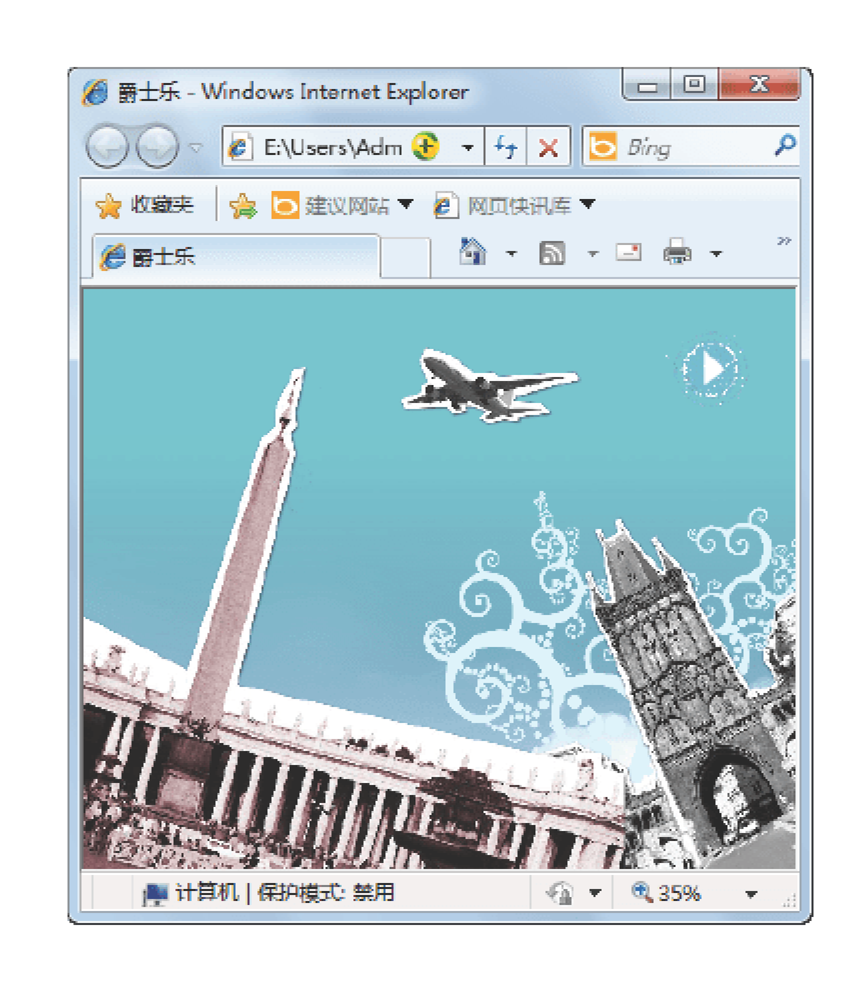
8.2.4 预览发布效果

在“发布设置”对话框中对动画的发布格式进行设置后，在正式发布之前还可以对即将发布的动画格式进行预览，以确定发布设置是否合适。“发布预览”命令会导出文件，并在默认浏览器上打开预览。如果预览 QuickTime 视频，则“发布预览”会启动 QuickTime Video Player。如果预览放映文件，Flash 会启动该放映文件。下面分别对预览 Flash 动画和预览 HTML 文档的方法进行介绍。

预览 Flash 动画：选择【文件】/【发布预览】/【Flash】命令，打开 swf 测试窗口。

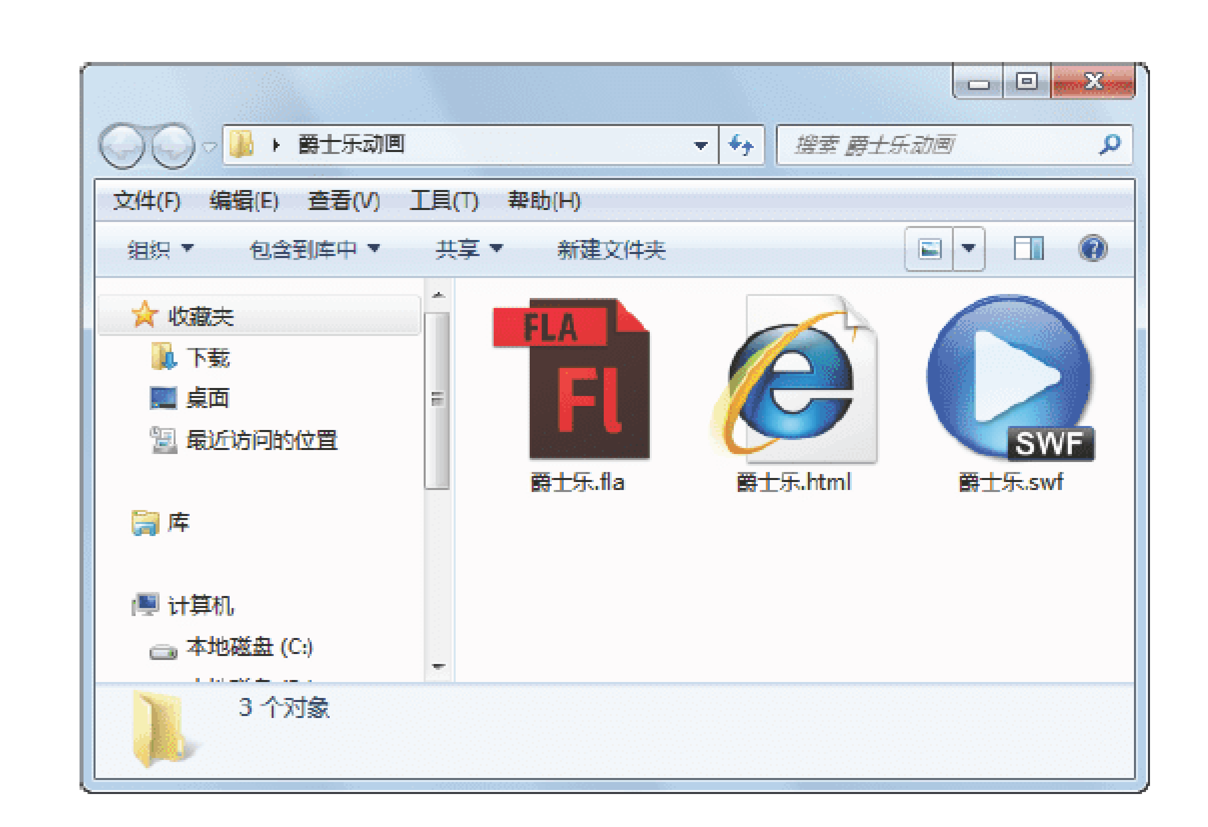
预览 HTML 文档：选择【文件】/【发布预览】/【HTML】命令，打开 HTML 测试窗口。





8.2.5 发布动画

设置好动画发布属性并预览后，如果预览动画效果满意，就可以将动画发布了，发布动画的方法可以直接选择【文件】/【发布】命令，也可以在“发布设置”窗口中单击确定按钮发布动画。发布动画后在发布文件所在的目录中可浏览发布的文件，如右图所示。



8.2.6 导出动画

Flash 还可以导出多种格式的影片，除了前面提到的发布格式外，还可以导出为 avi 格式的影片。打开要导出的 Flash 文档，选择【文件】/【导出】/【导出影片】命令，打开“导出影片”对话框，输入文件的名称，选择文件格式，最后单击保存(S)按钮即可。

8.2.7 导出图像

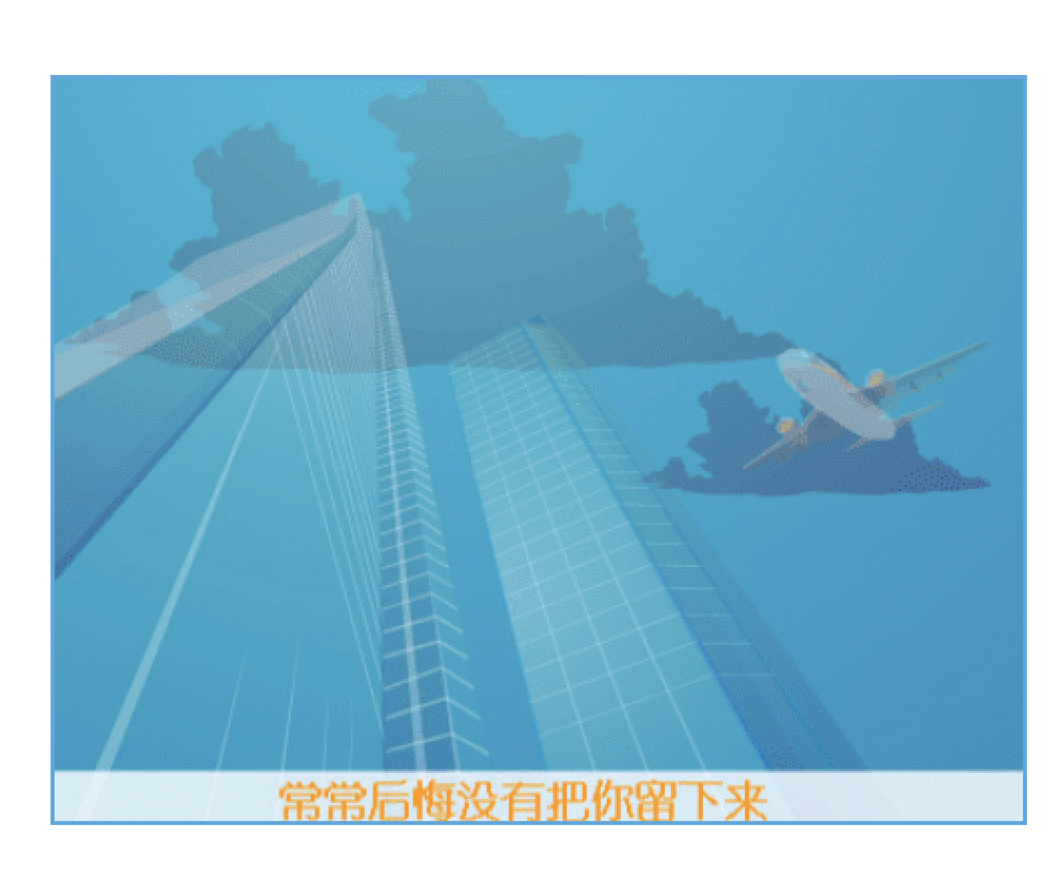
Falsh CS6 可导入的图像格式有 swf、jpg、png、pxg 和 gif 等。导出方法和导出动画类似，选择【文件】/【导出】/【导出图形】命令，在打开的“导出图像”对话框中设置参数即可。

上机 1 小时 优化并发布“爱”动画

- 巩固优化动画对象的操作方法。
- 进一步掌握动画的测试和发布方法。

本例将对“爱 .fla”动画进行优化，使动画更加完美、播放效果更加流畅，完成后的最终效果如下图所示。

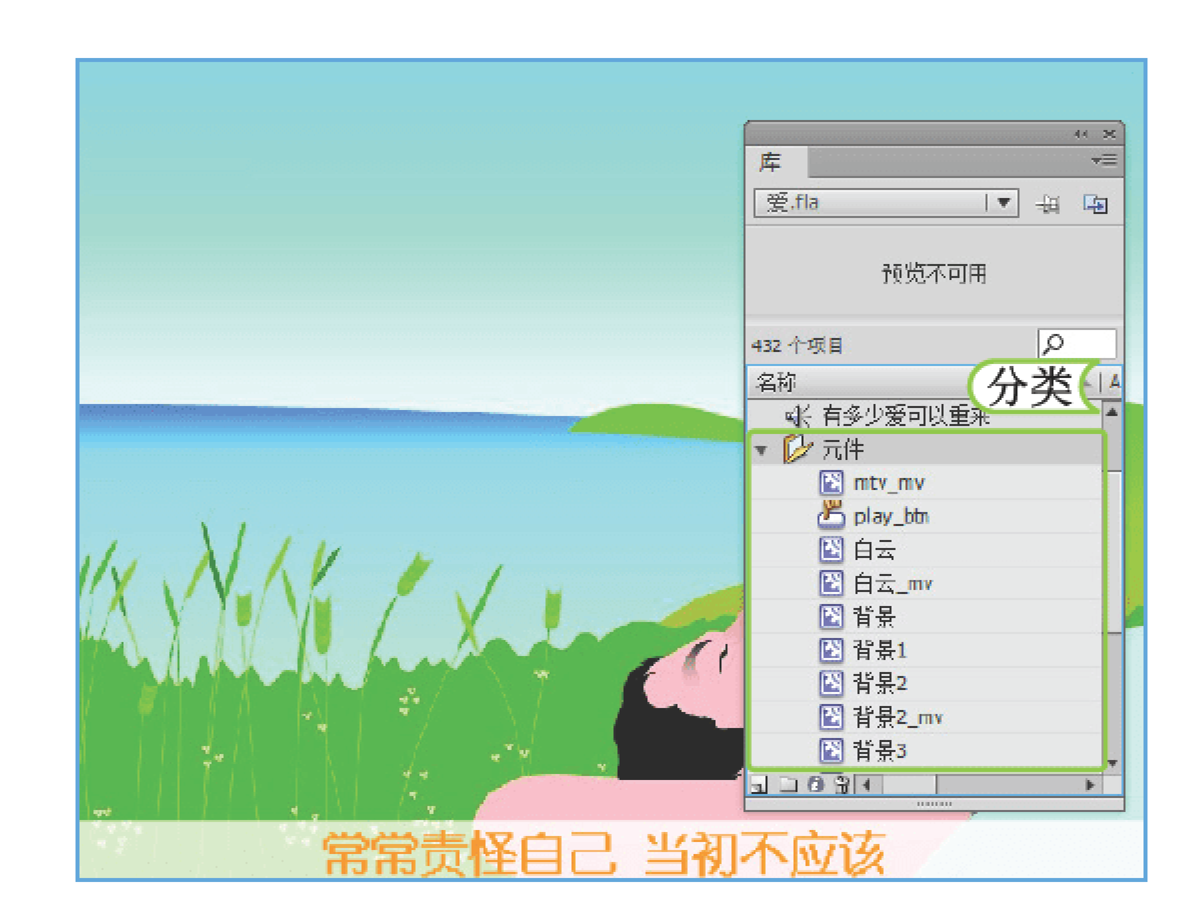




光盘文件
素材 \ 第 8 章 \ 爱 .fla
效果 \ 第 8 章 \ 爱
实例演示 \ 第 8 章 \ 优化与发布“爱”动画

STEP 01：打开动画文档

打开“爱.fla”动画文档，打开“库”面板，在面板中新建一个名为“元件”的文件夹，再将所有元件都移动到该文件夹中。



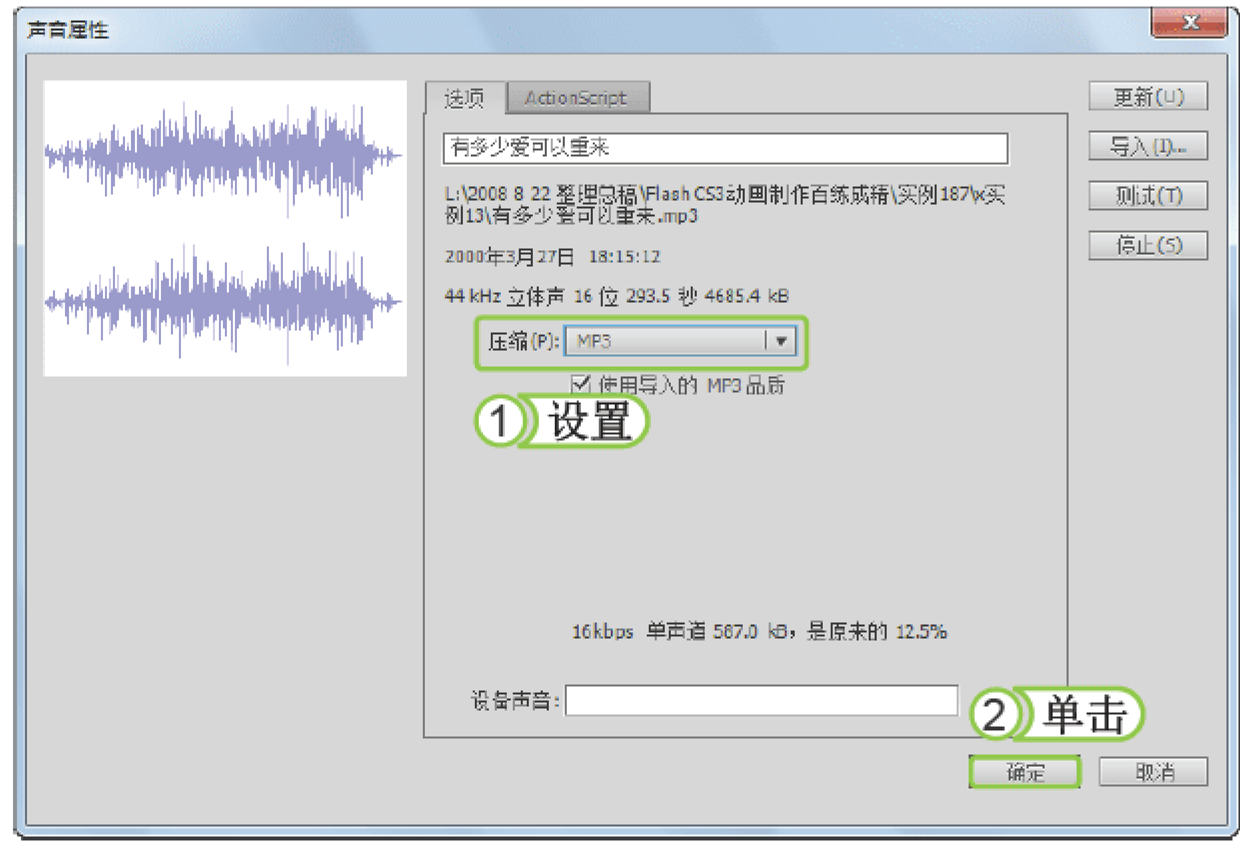
提个醒 将文档中的元件分类，能使再次编辑动画时更方便。



STEP 02：删除无用的图像

1. 在“库”面板中选择需删除的图像，这里选择“104.jpg”图像。
2. 单击“库”面板下的按钮，删除图像。

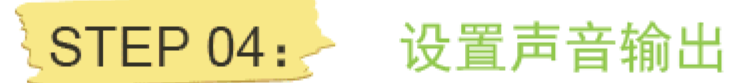
提个醒 选择要删除的图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除”命令，也可删除图像。



STEP 03：设置声音属性

1. 选择“有多少爱可以重来”音频，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，在打开的“声音属性”对话框中设置“压缩”为“MP3”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 04：设置声音输出

1. 选择【文件】/【发布设置】命令，打开“发布设置”对话框。选中  复选框。
2. 设置“脚本、JPEG 品质”为“ActionScript 3.0、70”。

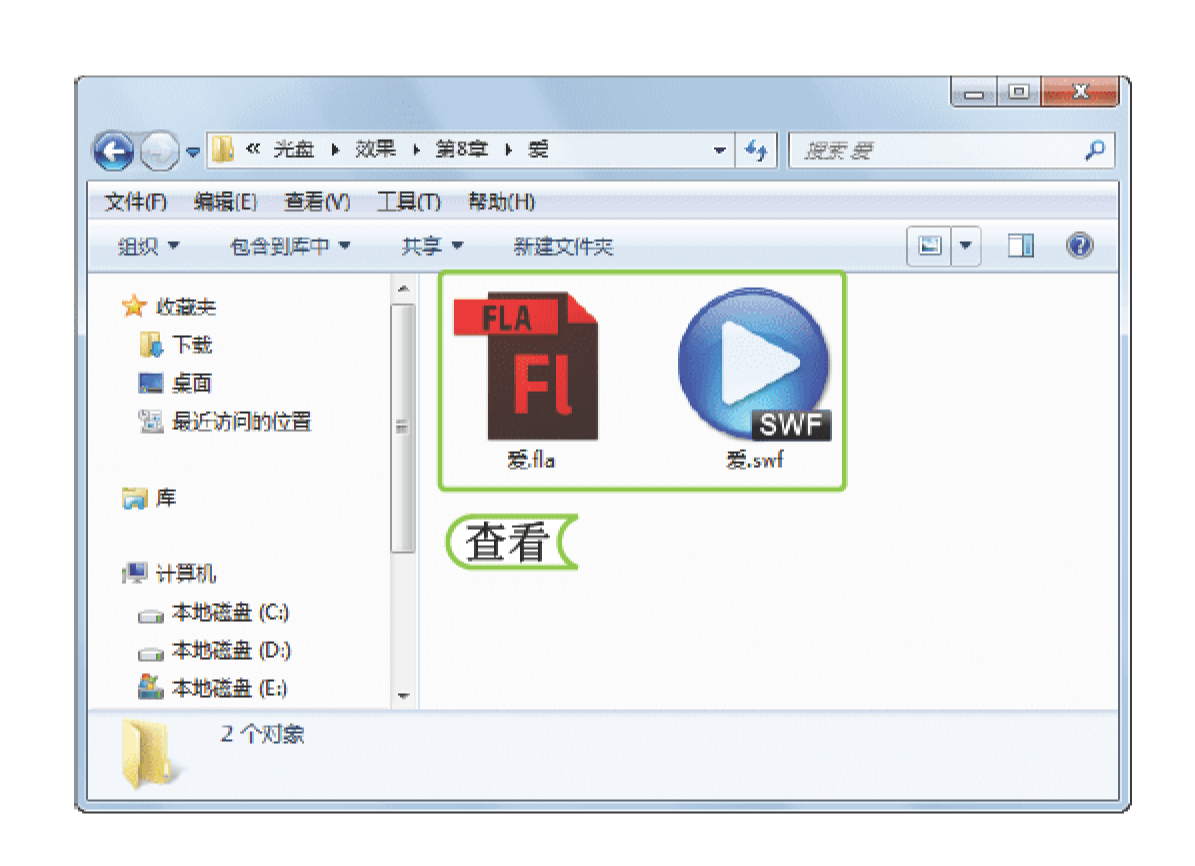


STEP 05： 设置压缩品质

1. 在“发布设置”对话框中单击“音频流”后的热文本，在打开的“声音设置”对话框中设置“比特率、品质”为“16kbps、快速”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 06： 发布动画

在返回的“发布设置”对话框中单击 发布(P) 按钮，发布动画，之后即可在发布保存目录中查看到发布的 Flash 文件。



提个醒

由于之前在“发布设置”对话框中，并没有选中 ☑ HTML 包装器 复选框和其他复选框，所以这里发布动画之后有 SWF 格式的文件。

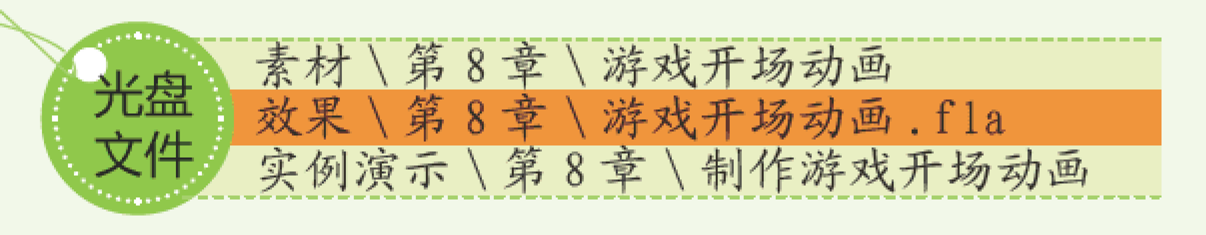
8.3 练习 1 小时

本章主要介绍了 Flash 动画的优化和发布方法，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需进行巩固练习。下面以制作游戏开场动画为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

制作游戏开场动画

本例将制作游戏开场动画，并为动画添加 fly.WAV 声音。通过本例主要掌握 Flash 制作游戏的基本方法以及优化和发布动画的方法，其最终效果如右图所示。





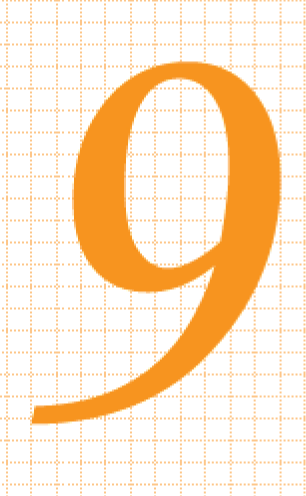
读书笔记







第9章 在 Photoshop 中制作网页主体界面



学习 5 小时

图像不仅可以使网页内容更加丰富，更能体现网页的风格与特色，是网页制作人员设计网页时必须考虑与处理的内容。而 Photoshop 作为目前使用人数最多、功能最丰富的图形图像软件之一，受到了广大用户的青睐。在 Photoshop 中用户可以制作出任何需要的图像，还可进行页面布局并导出图片为网页中可用的格式。

- Photoshop 的基础知识
- 绘制与编辑图像
- 使用路径进行网站标志绘制
- 制作网页文本
- 网页切片输出



上机 6 小时

9.1 Photoshop 的基础知识

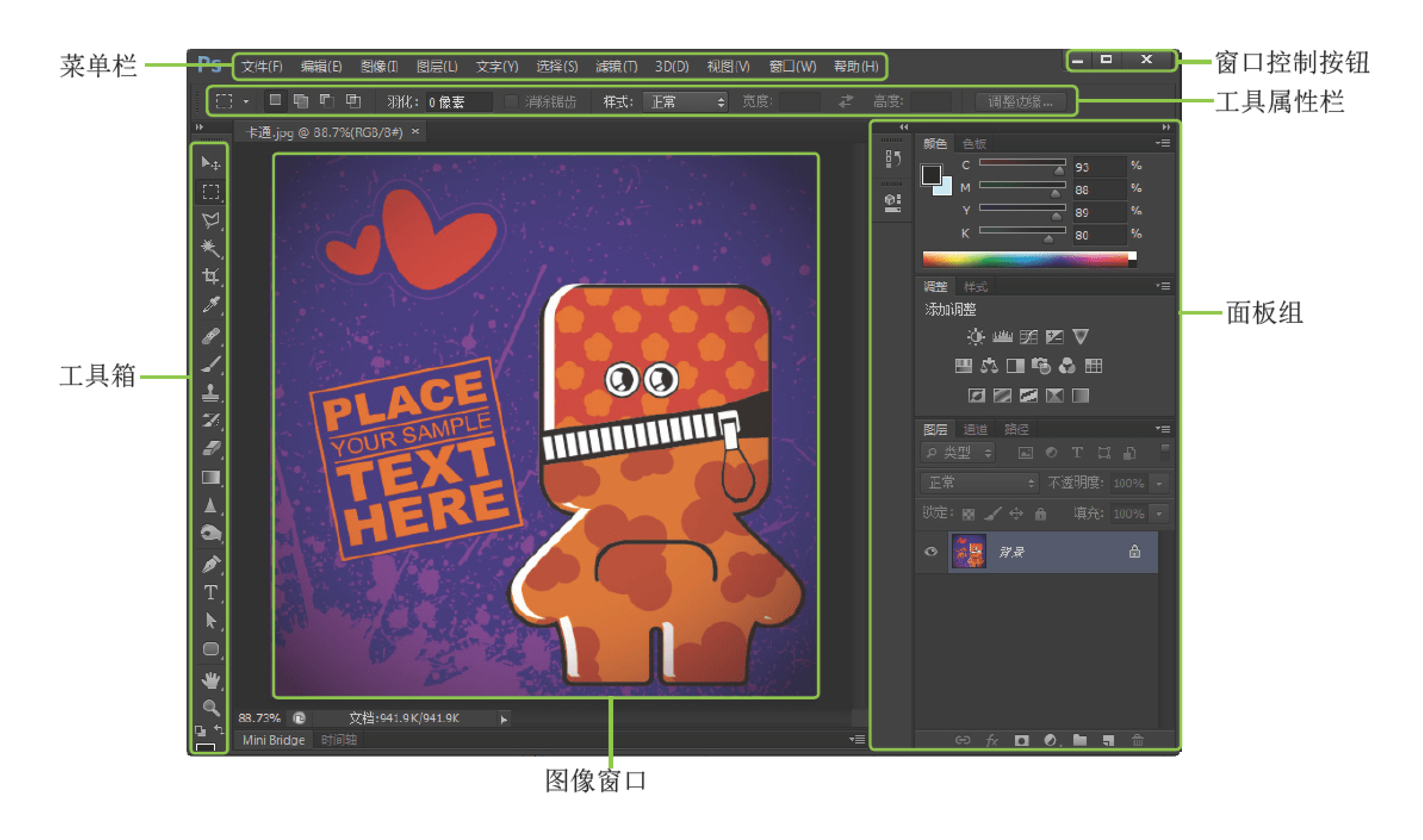
Photoshop 是专业的图像制作与处理软件，在网页设计中也占有很重要的地位。使用 Photoshop 不仅可以制作网页中使用的任何图像，还可进行网页布局以及将图片导出为网页中可用的图像格式等，在学习使用 Photoshop 处理图像前需先了解 Photoshop 的基础知识。

学习 1 小时

- 快速认识 Photoshop 的工作界面 。
- 熟练掌握 Photoshop 的基础操作。
- 掌握使用辅助工具编辑图像的方法。

9.1.1 Photoshop CS6 的工作界面

启动 Photoshop CS6 后所打开的窗口就是其工作界面，该工作界面主要由菜单栏、窗口控制按钮、工具属性栏、工具箱、面板组和图像窗口等组成。



Photoshop CS6 工作界面中各部分作用如下。

- 菜单栏：菜单栏集合了该软件中的各种应用命令，从左至右依次为文件、编辑、图像、图层、文字、选择、滤镜、3D、视图、窗口和帮助 11 个菜单，用户只需要了解各菜单中命令的特点，就能够很容易地掌握这些菜单中的命令。
- 窗口控制按钮：菜单栏后面有一排按钮，可用于窗口大小的缩放和还原，依次单击 、 、 和 按钮可最小化、最大化、还原和关闭窗口。
- 工具属性栏：在工具箱中选择某个工具后，菜单栏下方的工具属性栏就会显示当前工具对应的属性和参数，用户可以通过设置这些参数来调整工具的属性。在工具箱中选择不同的工具后，工具属性栏中的各参数选项也会随着当前工具的改变而变化。

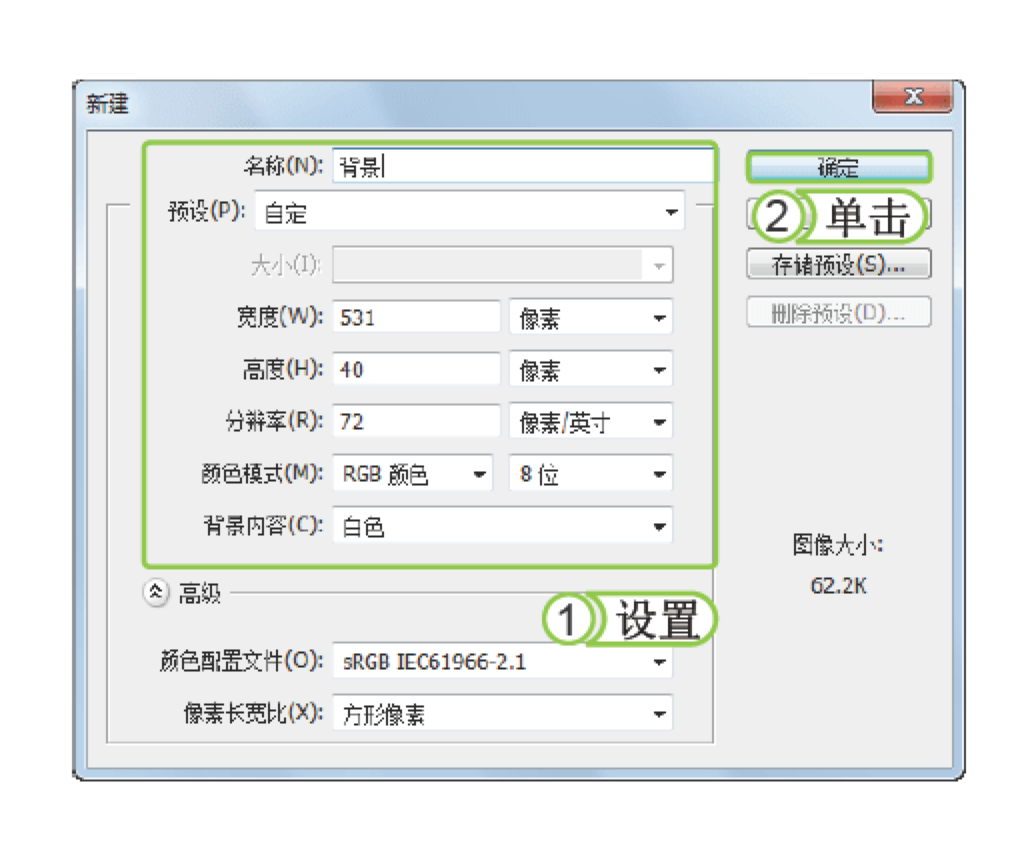
- **工具箱：**工具箱中集合了图像处理过程中需要经常使用的工具，使用它们可以进行绘制图像、修饰图像、创建选区以及调整图像显示比例等操作。
- **面板组：**面板组是在 Photoshop CS6 中进行颜色选择、图层编辑、通道新建、路径编辑和编辑撤销等操作的一些功能面板，是 Photoshop CS6 中重要的组成部分。这些面板集合显示在工作界面右侧，统称为面板组。
- **图像窗口：**图像窗口是对图像进行浏览和编辑操作的主要区域，它主要由标题栏、图像编辑区和状态栏组成。其中标题栏主要显示当前图像文件的文件名称、文件格式、显示比例和图像色彩模式等信息；图像编辑区用于显示当前浏览或编辑的图像，是进行图像编辑和处理的场所；状态栏位于图像窗口的底部，状态栏最左侧显示当前图像窗口的显示比例。

9.1.2 Photoshop CS6 的基本操作

在认识 Photoshop CS6 的操作界面后，用户就可以使用 Photoshop 处理图像了。但由于 Photoshop 的功能强大，所以用户在处理图像前还需要学会关于 Photoshop 的基础操作，如新建图像、打开图像、设置图像大小和画布大小、旋转与裁剪图像、复制和粘贴图像以及移动图像等。下面就对它们的操作方法进行讲解。

1. 新建图像

在 Photoshop CS6 中可以根据需要新建一个图像，并为新建的图像设置名称、宽度、高度和分辨率等信息。其方法是：启动 Photoshop CS6，选择【文件】/【新建】命令，打开“新建”对话框，如右图所示。在该对话框中对名称、宽度、高度、分辨率和颜色模式等设置后，单击 确定 按钮，完成新建。







2. 打开图像

要对已有的图像进行编辑需要先打开图像，Photoshop CS6 中打开图像的方法有多种，可通过拖动文件图标、右键快捷菜单、菜单命令和最近使用过的文件打开，分别介绍如下。

- **通过拖动文件图标打开：**启动 Photoshop CS6，在电脑中选择需要打开的图像文件图标，将该图像文件图标拖动至 Photoshop CS6 工作界面中即可。
- **通过右键快捷菜单打开：**在需要打开的图像上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【打开方式】/【Adobe Photoshop CS6】命令即可。如果图像文件为 PSD 格式，则可直接双击打开，而不必选择打开的方式。



- **通过菜单命令打开：**启动 Photoshop CS6，按 Ctrl+O 组合键或选择【文件】/【打开】命令，打开“打开”对话框，在其中选择需要打开的图像文件，单击 打开(O) 按钮即可。
- **通过最近使用过的文件打开：**选择【文件】/【最近打开文件】命令，在弹出的菜单中将显示最近在 Photoshop 中打开过的 10 个文件，选择需打开的文件即可。

经验一箩筐——关闭图像的方法

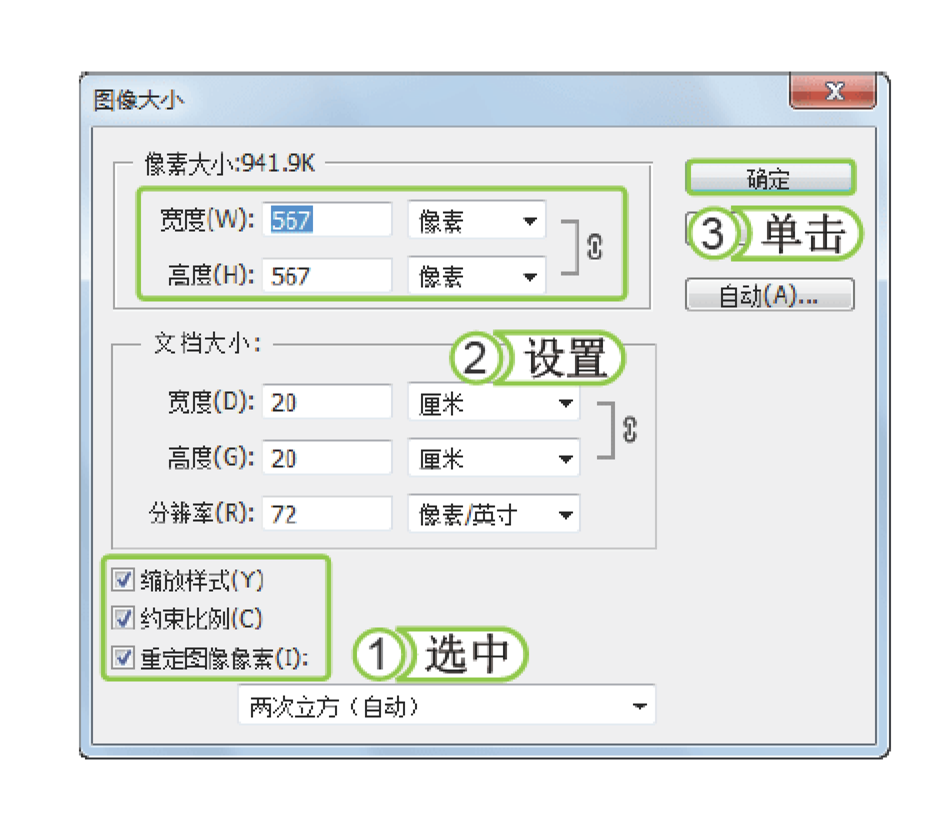
在编辑完图像后还需要关闭图像，关闭图像的方法是：单击图像窗口右上角的 × 按钮、选择【文件】/【关闭】命令或按 Ctrl+W 组合键即可。

3. 设置图像大小和画布大小

图像和画布都具有宽度和高度，它们决定着图像和画布的大小。可将画布理解为绘画时使用的画板，而图像则是画板上的绘画作品。下面分别介绍设置图像大小和画布大小的方法。

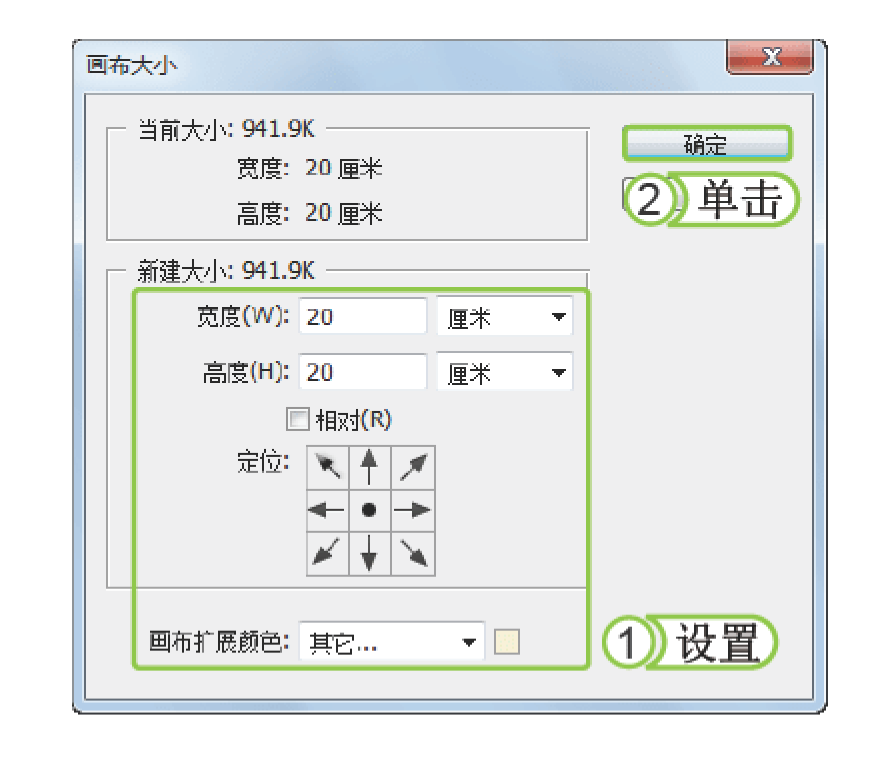
（1）设置图像大小

在网页中使用的图像往往有一定的限制，如尺寸和分辨率。为了满足用户的制作需要，可对图像大小进行适当调整。其方法是选择【图像】/【图像大小】命令，打开“图像大小”对话框，在其中选中 缩放样式(Y)、约束比例(C) 和 重定图像像素(I): 复选框。在“像素大小”栏的“宽度”或“高度”文本框中输入需要的大小数值后单击 确定 按钮，如右图所示。



（2）设置画布大小

图像画布大小指的是当前图像周围工作空间的大小，当图像周围的空间太密集或太大时，可对画布大小进行设置。其方法是：选择【图像】/【画布大小】命令，打开“画布大小”对话框，如右图所示。在“宽度”和“高度”文本框中输入画布的尺寸，并在其后的下拉列表框中选择需要的单位。然后在“定位”栏中设置画布扩展方向，在“画布扩展颜色”下拉列表框中选择一种颜色作为周围空间的填充色，完成后单击 确定 按钮。此时将打开提示对话框，单击 继续(P) 按钮即可完成操作。

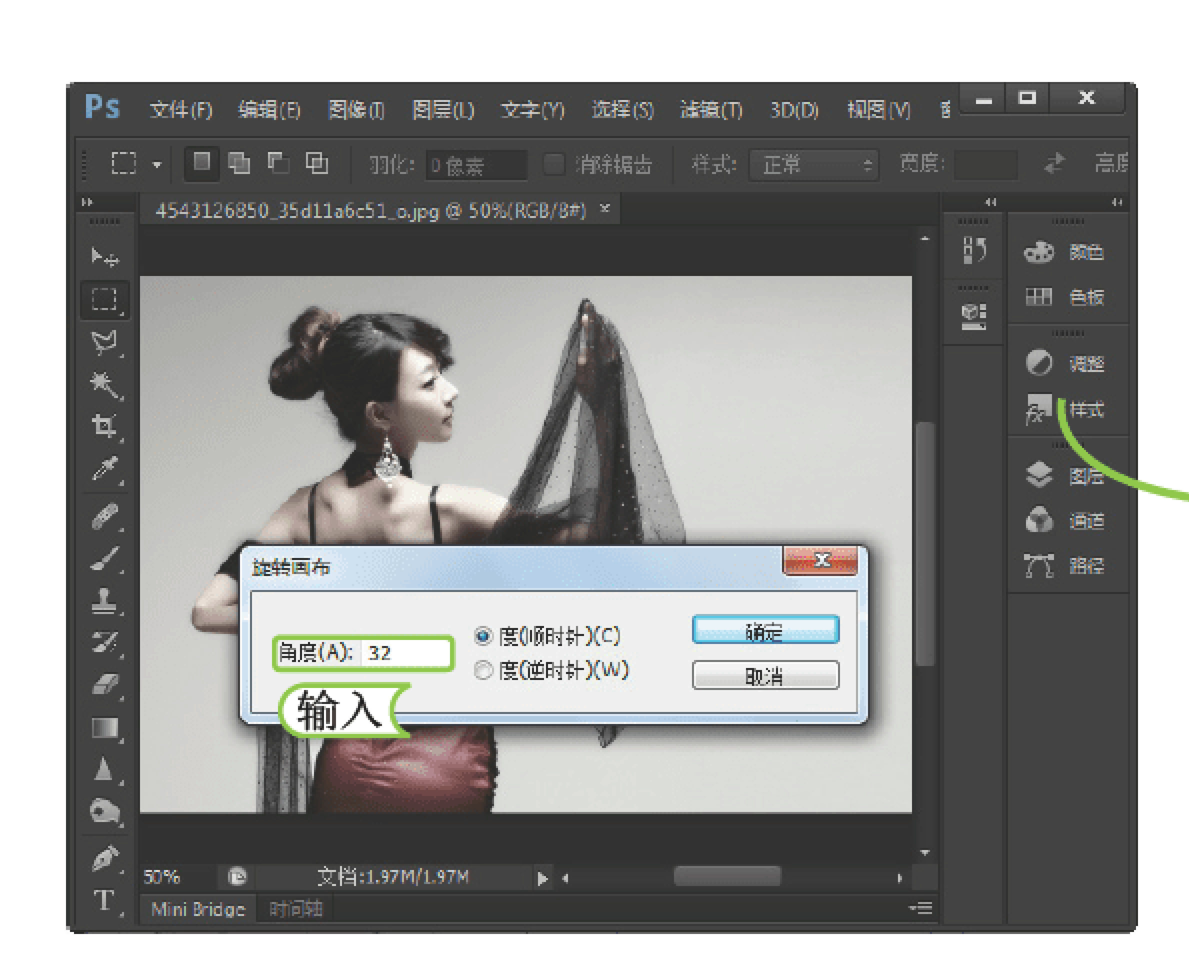


4. 旋转与裁剪图像

图像用不同的角度可以展示出不同的效果，且当用户想展示特写镜头时，将多余不需要的图像区域裁剪掉是个不错的选择。在 Photoshop 中用户可以随意对图像的方向和大小进行设置，下面将分别进行介绍。

（1）旋转图像

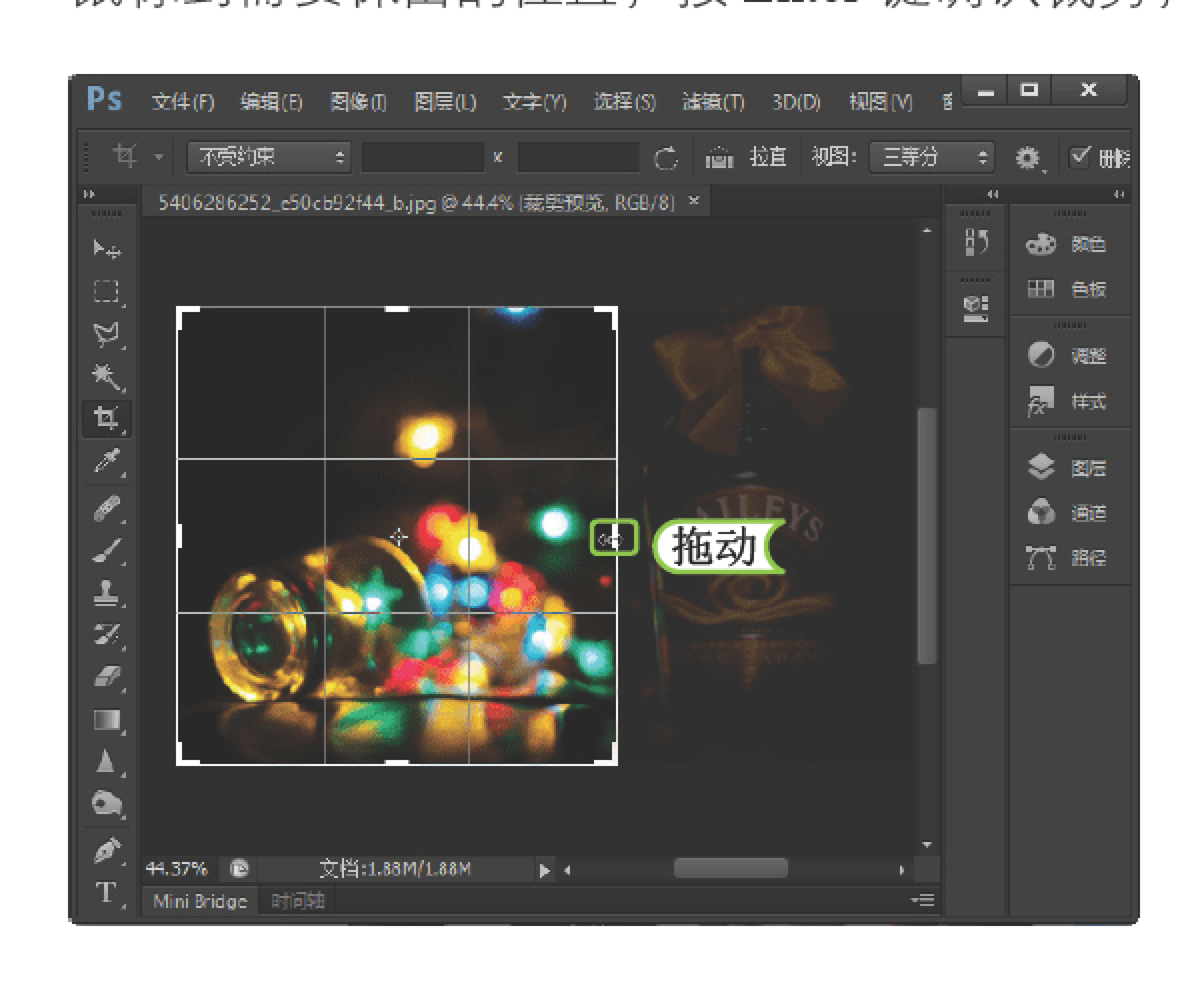
对图像进行旋转是指将整个画布大小一起旋转，其方法是：选择【图像】/【图像旋转】命令，在弹出的子菜单中选择需要旋转的角度即可，包括 180°、顺时针 90°、逆时针 90°、任意角度、水平翻转和垂直翻转几个命令。如下图所示即为选择“任意角度”命令后在打开的对话框中设置旋转角度后的效果。

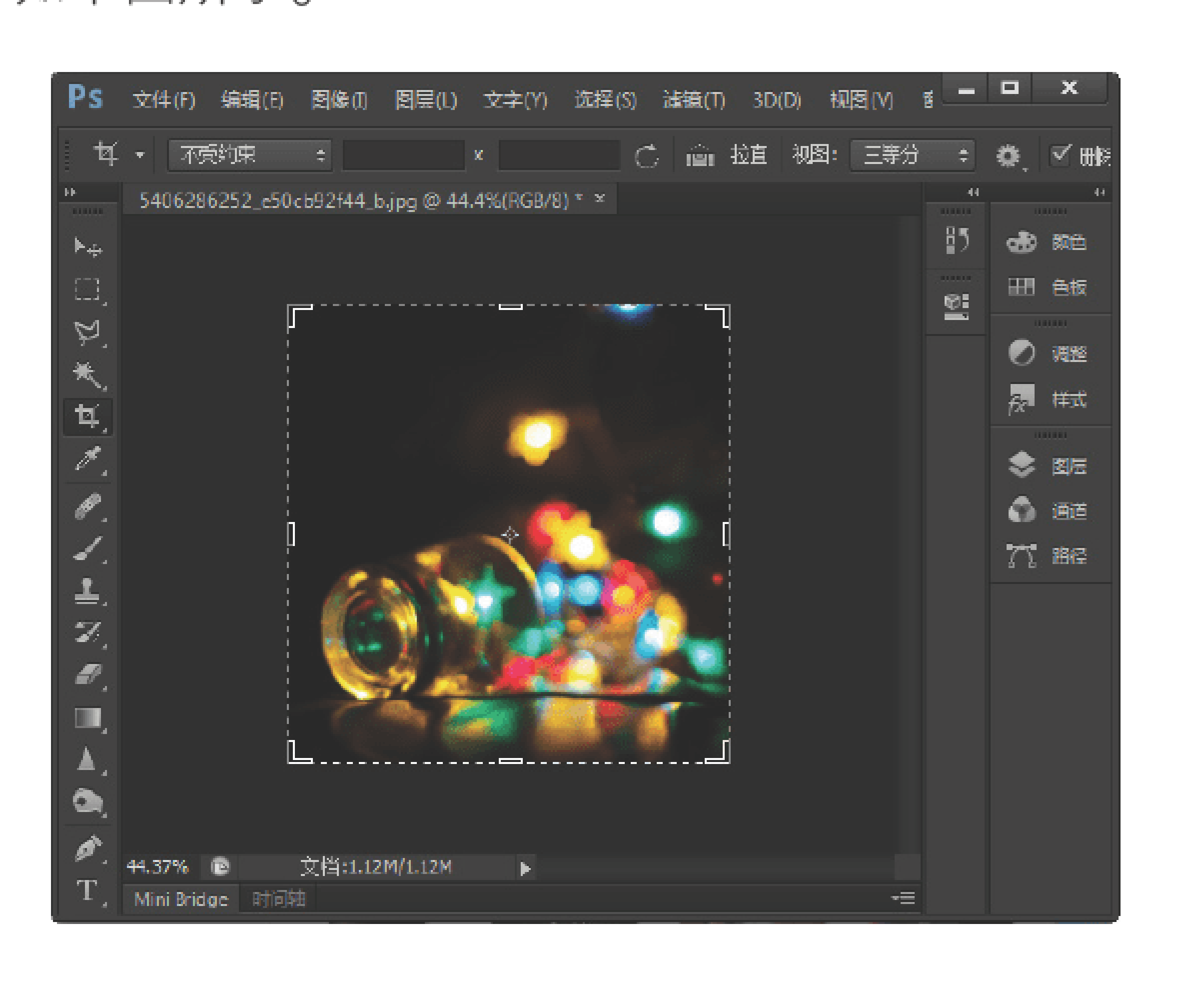




（2）裁剪图像

当不需要图像中的某部分内容时，为了图像的整洁可对图像进行裁剪操作，并且在裁剪过程中还能对图像进行旋转操作，使裁剪后的图像效果更加符合需要。在工具箱中选择“裁剪工具”，此时图像周围将出现黑色的网格线，将鼠标放在图像四周的任意控制点上，按住拖动鼠标到需要保留的位置，按 Enter 键确认裁剪，如下图所示。





5. 复制和粘贴图像

将图像粘贴到另一张图像中，可使图像效果更加丰富、有创意。复制和粘贴图像的方法很简单，其方法分别介绍如下。

- **复制图像**：打开需要复制的图像，在要复制的图像中按 Ctrl+A 组合键选择图像，选择【编辑】/【拷贝】命令或按 Ctrl+C 组合键。
- **粘贴图像**：打开需要粘贴的图像，选择【编辑】/【粘贴】命令或按 Ctrl+V 组合键。

6. 移动图像

除使用复制和粘贴的方式创作新图像外，用户还可以通过“移动工具”创作新图像。在 Photoshop 中通过“移动工具”可以移动图像中的某个部分，也可以将图像拖动到另一个文档中，其方法分别介绍如下。

- **在同一文档中移动图像**：在工具箱中选择“移动工具”，在图像编辑区中单击并拖动鼠标即可移动该图像。

在不同的文档之间移动图像：打开两个或两个以上的文档，选择需要移动的图像，再使用“移动工具”单击图像并拖动鼠标至另一个图像中的图像编辑区后释放鼠标即可。

9.1.3 使用“辅助”工具

为了提高工作效率，在进行图像编辑之前，可以先掌握“辅助”工具的用法，如“标尺”、“参考线”和“网格”工具等，下面分别对它们的使用方法进行介绍。

1. 使用标尺和参考线

Photoshop 中的标尺与日常生活中使用的直尺功能相似，即对对象的长度或宽度进行度量。参考线则是一种辅助定位的工具，在合适的位置添加一些线条，然后以这些线条作为参考进行图像的定位等操作。

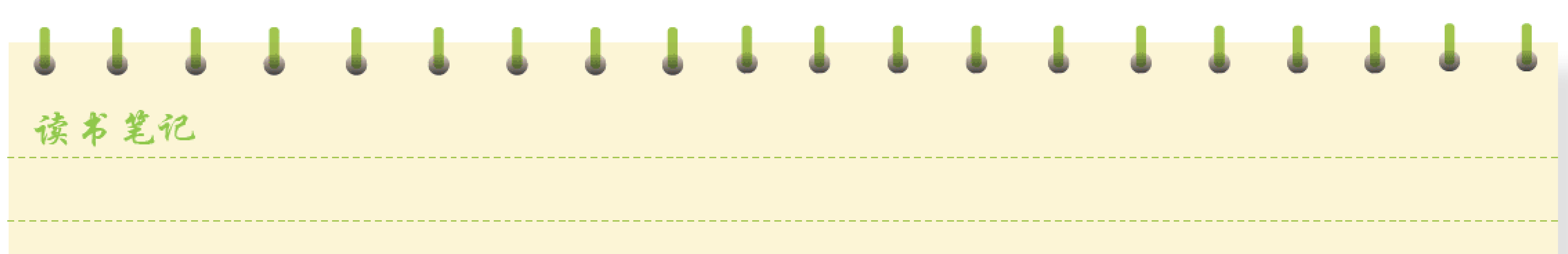
（1）标尺

在 Photoshop 中，通过“标尺工具”可以帮助用户掌握图像的长度和宽度信息，还可以根据需要更改标尺的计量单位。其显示方法是：打开图像后，选择【视图】/【标尺】命令或按 Ctrl+R 组合键，Photoshop CS6 将在图像窗口的上方和左侧显示标尺刻度，然后将鼠标光标移动到窗口顶部或左侧标尺上，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中还可修改标尺的计量单位，如右图所示。

（2）参考线

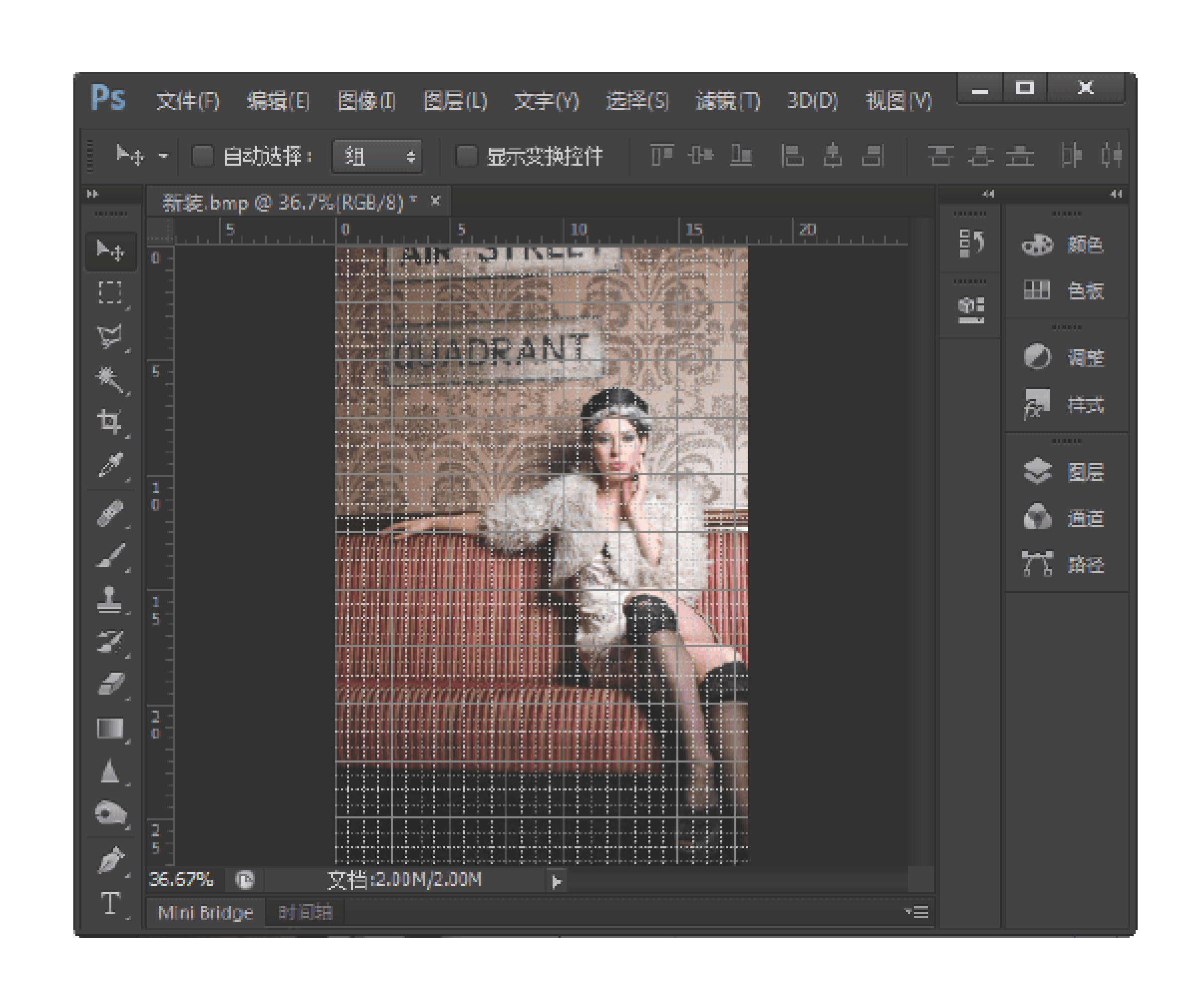
参考线是浮动在图像上的直线，分为水平参考线和垂直参考线，它们仅用于为设计者提供位置参考，在打印或导出时，都不会出现。其创建方法是：打开图像，选择【视图】/【新建参考线】命令，打开“新建参考线”对话框，在“取向”栏中选中水平(H)或垂直(V)单选按钮。在“位置”文本框中输入插入的位置。单击确定按钮完成参考线的创建。如右图所示为插入一条水平参考线的效果。





2. 网格

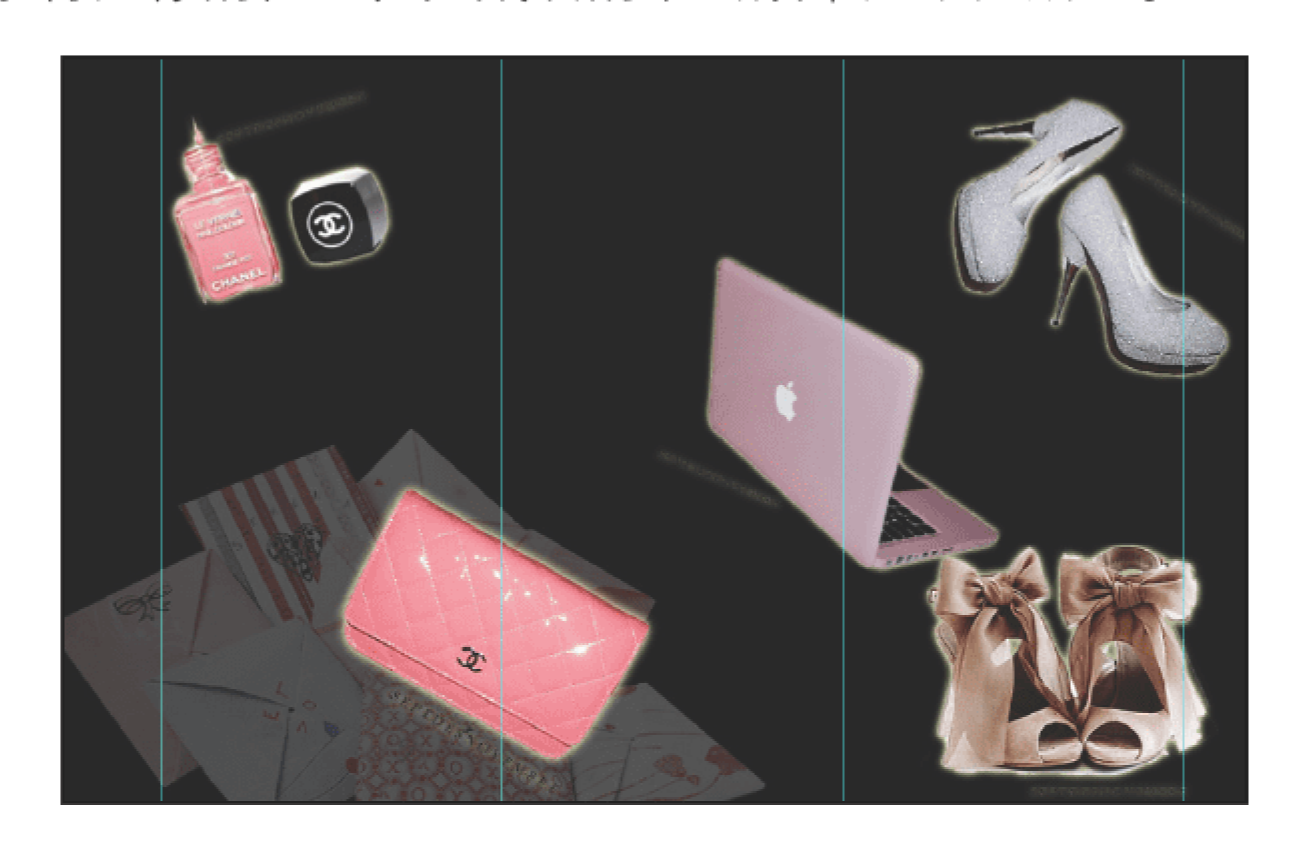
网格主要用于查看图像的透视关系，以及图像中对象的位置距离。其显示方法是：打开需要观察的图像，选择【视图】/【显示】/【网格】命令，或按 Ctrl+，组合键，可以显示网格，如右图所示。



上机 1 小时 制作“奖品展示”图像

- 巩固 Photoshop 的基本操作方法。
- 进一步掌握使用辅助工具制作图像的方法。

本例将新建一个Photoshop图像，并设置其大小以及背景色，再在其中显示标尺绘制辅助线，利用辅助线确定添加素材图像的位置，完成后的最终效果如下图所示。



光盘文件
素材 \ 第 9 章 \ 奖品展示
效果 \ 第 9 章 \ 奖品展示 . psd
实例演示 \ 第 9 章 \ 制作“奖品展示”图像

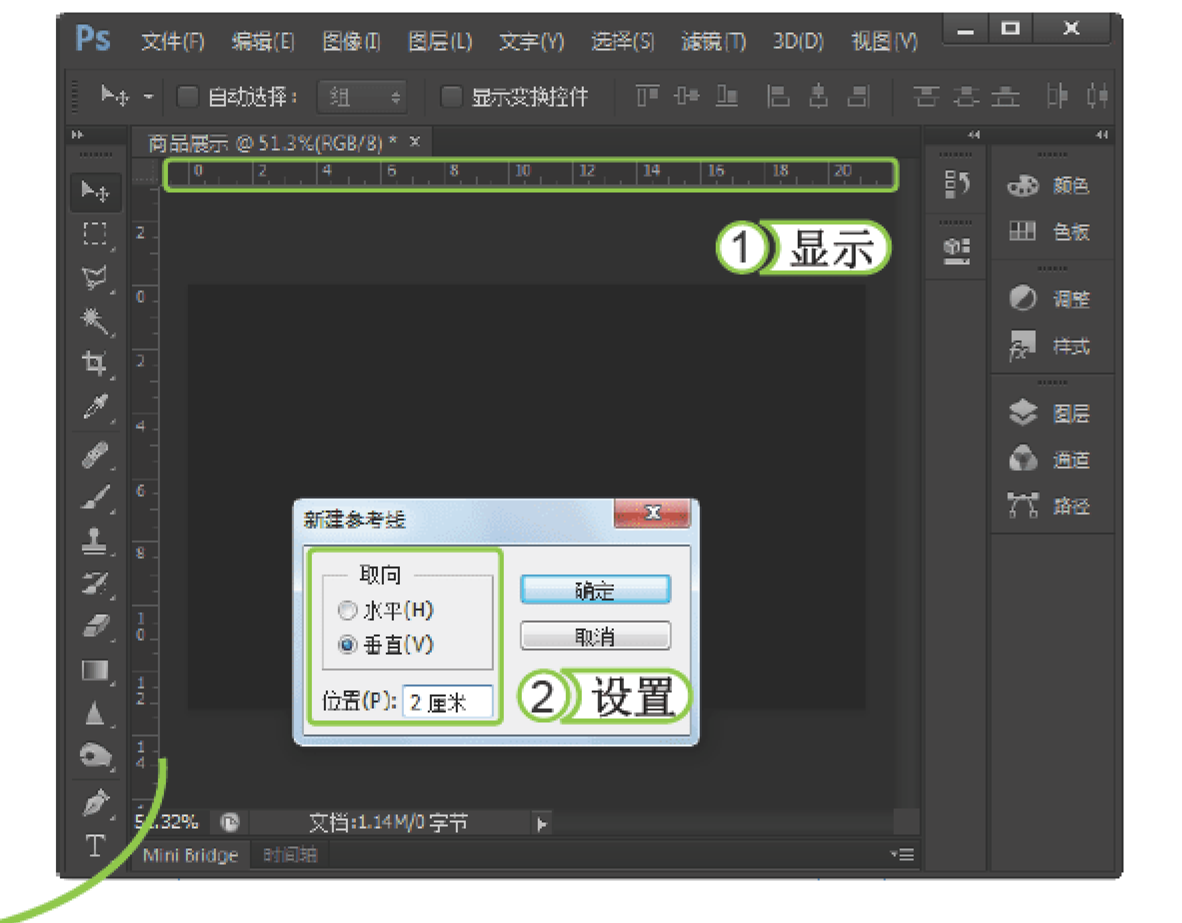
STEP 01：新建文档

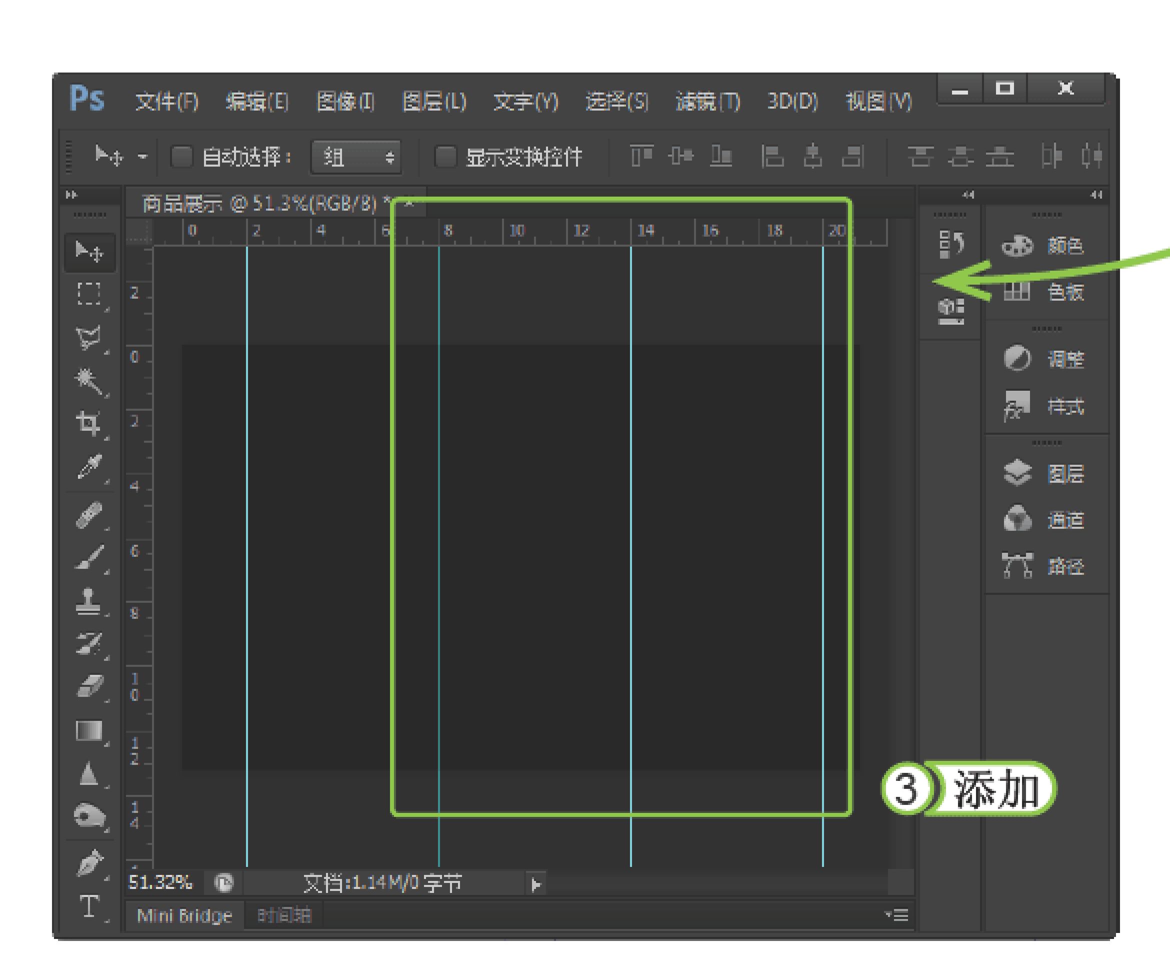
1. 启动 Photoshop CS6，选择【文件】/【新建】命令，打开“新建”对话框，在其中分别设置“名称、宽度、高度、分辨率、背景内容”为“奖品展示、800 像素、500 像素、96 像素 / 英寸、白色”。
2. 单击 确定 按钮。



STEP 02： 新建参考线

1. 按 Alt+Delete 组合键，使用前景色填充。按 Ctrl+R 组合键，显示标尺。
2. 选择【视图】/【新建参考线】命令，打开“创建参考线”对话框。选中 ◉垂直(V) 单选按钮，设置“位置”为“2 厘米”。单击 确定 按钮。
3. 使用相同的方法分别在 8 厘米、14 厘米、20 厘米的位置上创建三条垂直辅助线。

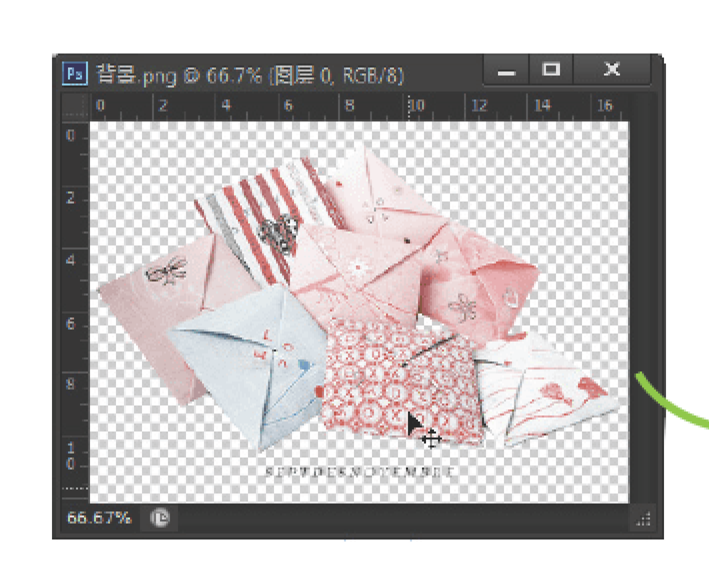




提个醒 如果用户想去掉之前添加的所有参考线，可以选择【视图】/【清除参考线】命令，将所有的参考线都清除。此外，用户若想将某条参考线清除，只需使用鼠标拖动要清除的参考线到图像窗口外即可。

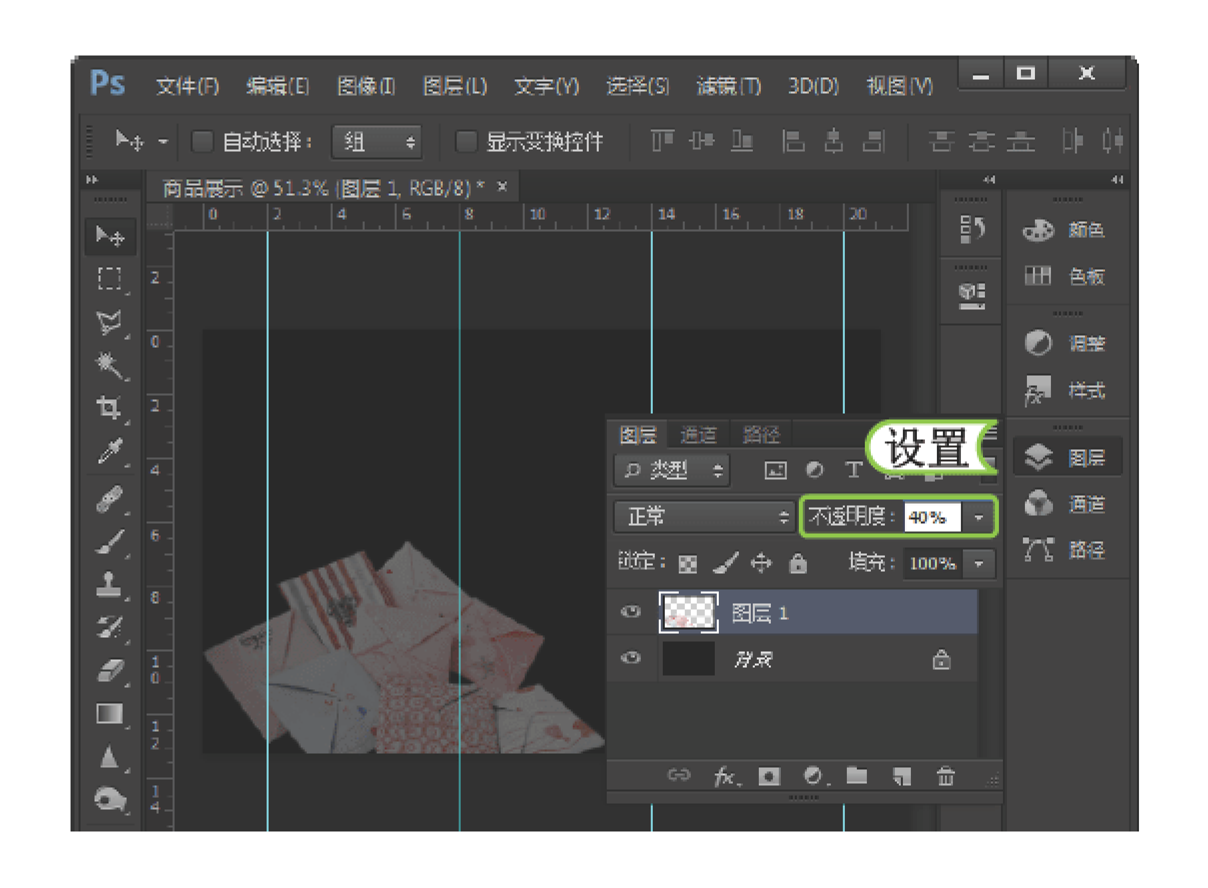
STEP 03： 添加素材

打开“背景.png”图像，在工具箱中选择“移动工具”。使用鼠标单击“背景”图像并拖动鼠标至“奖品展示”图像中的图像编辑区后释放鼠标，将“背景”图像移动“奖品展示”图像中。



STEP 04： 设置不透明度

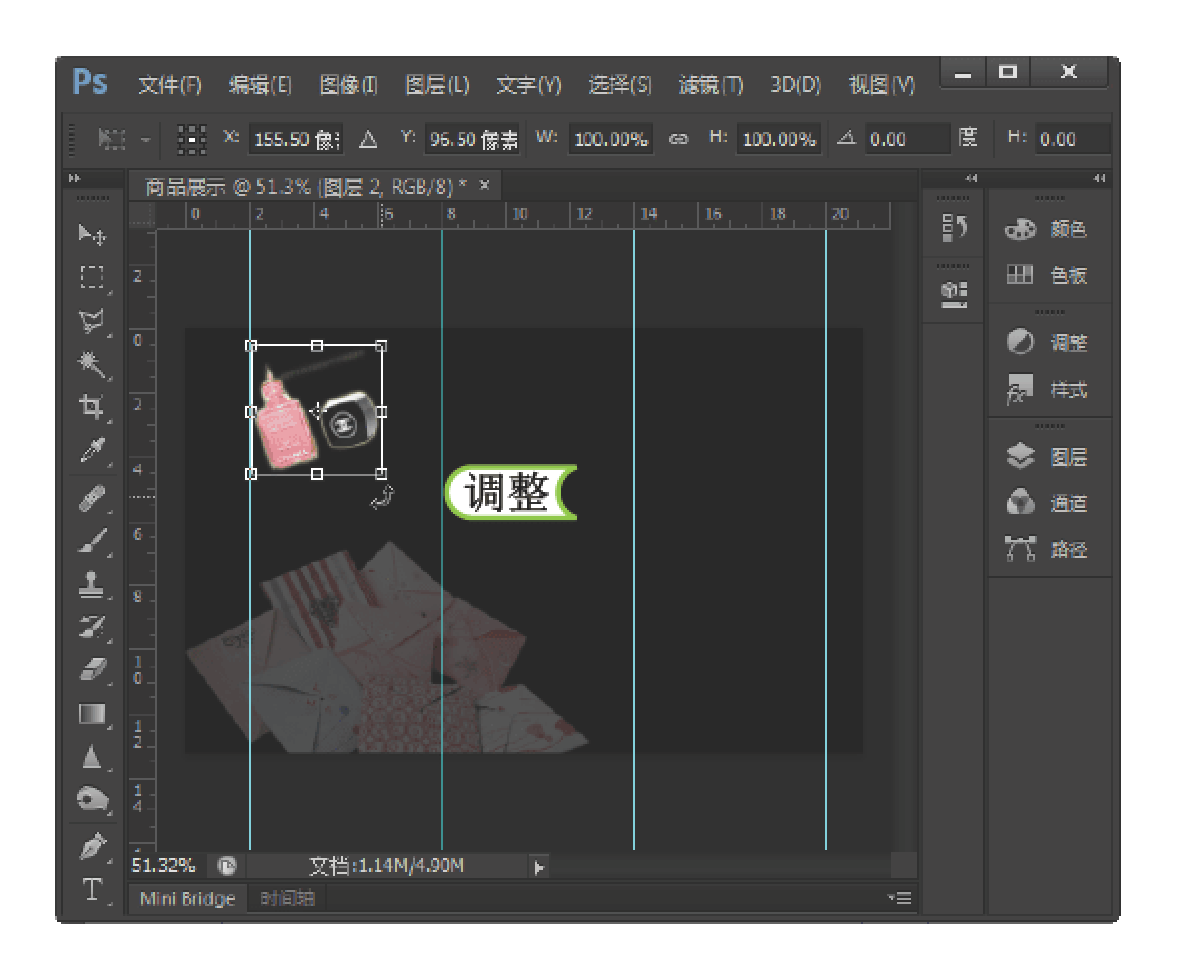
选择【窗口】/【图层】命令，打开“图层”面板。在其中设置“不透明度”为“40%”。



提个醒 本步操作是修改图层的不透明度，使图像变得透明。关于图层的相关知识将在第 10 章中进行讲解。

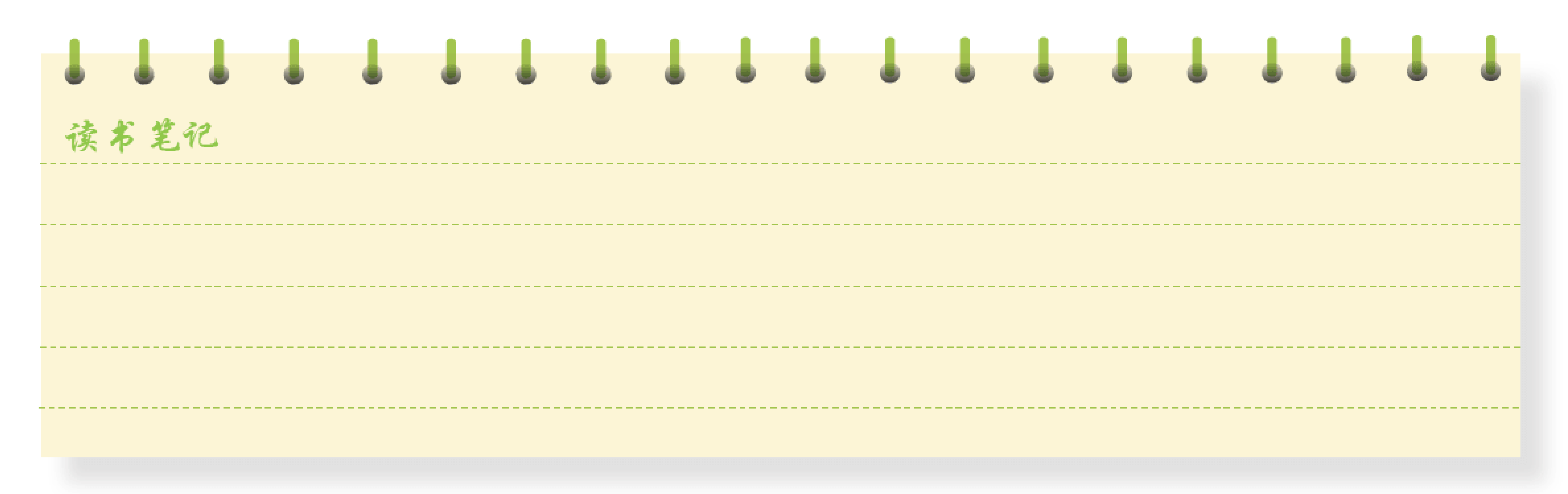
STEP 05：继续添加素材

打开“1.png”图像，使用“移动工具”将其移动到“奖品展示”图像中，并放置在左边第一条参考线上。按 Ctrl+T 组合键，当出现黑色网格后，将鼠标移动到图像右下角，并向上拖动，旋转图像。使用相同的方法编辑添加其他素材。



提个醒

按 Ctrl+T 组合键后，除了可以旋转图像外，还可以缩放图像。其方法是：出现黑色网格后，使用鼠标拖动图像的四个角即可缩放。

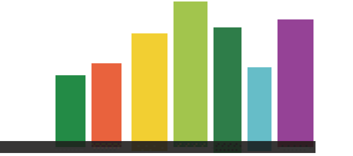


9.2 绘制与编辑图像

使用 Photoshop 编辑图像时，可对图像进行绘制、编辑和填充颜色。下面就将讲解绘制、编辑图像与填充颜色的一些方法。

学习 1 小时

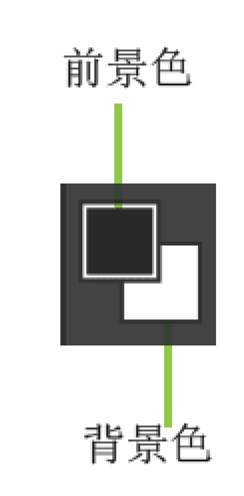
- 了解各种颜色的选取方法。
- 熟练掌握使用工具绘制形状的方法。
- 进一步掌握使用渐变工具的方法。



9.2.1 颜色的选取方法

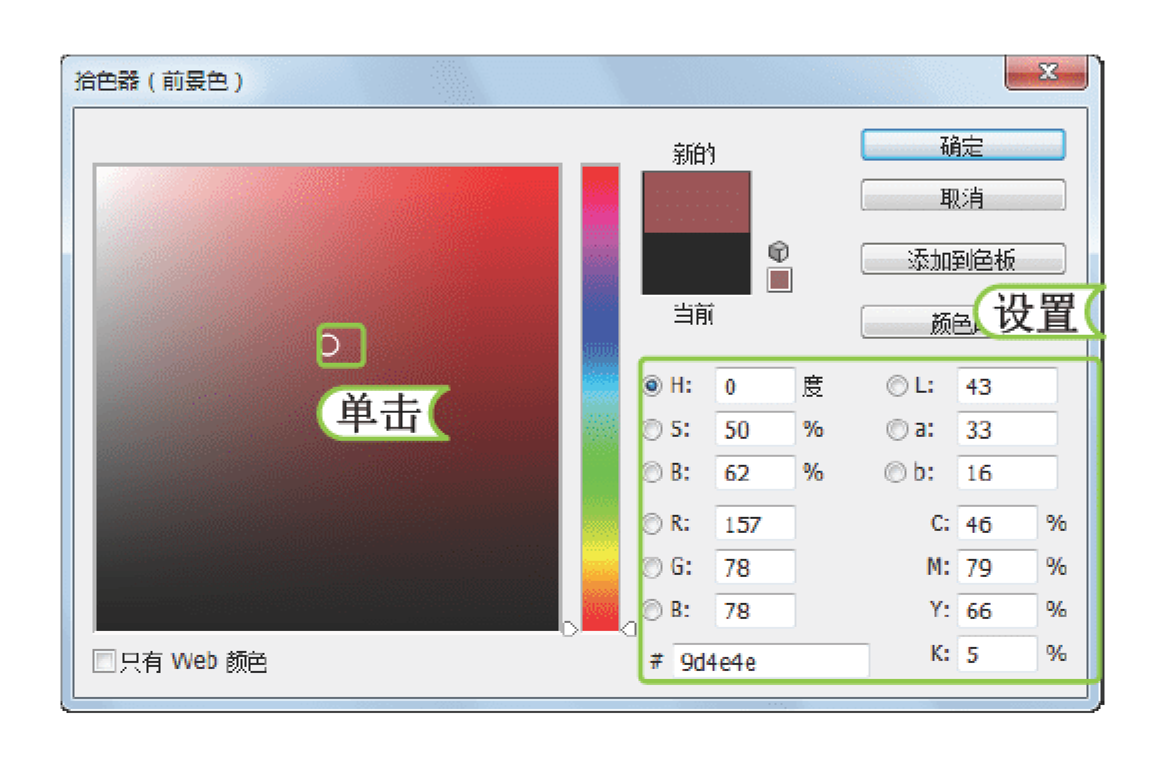
绘制图像需要先设置画笔的颜色，在 Photoshop CS6 中可以通过拾色器、“吸管工具”、“颜色”面板和“色板”面板等进行设置。选取颜色后，用户可以直接在工具箱中查看设置的前景色和背景色。要在 Photoshop CS6 中绘制图形，都需设置需要的前景色和背景色。前景色用于显示当前绘制图像的颜色，背景色则用于显示图像的底色，也就是画布的颜色。工具箱中的色块分别代表前景色选择框和背景色选择框，如果右图所示，单击它们即可设置前景色和背景色。在 Photoshop 中常用的颜色选取方法有以下几种。

前景色

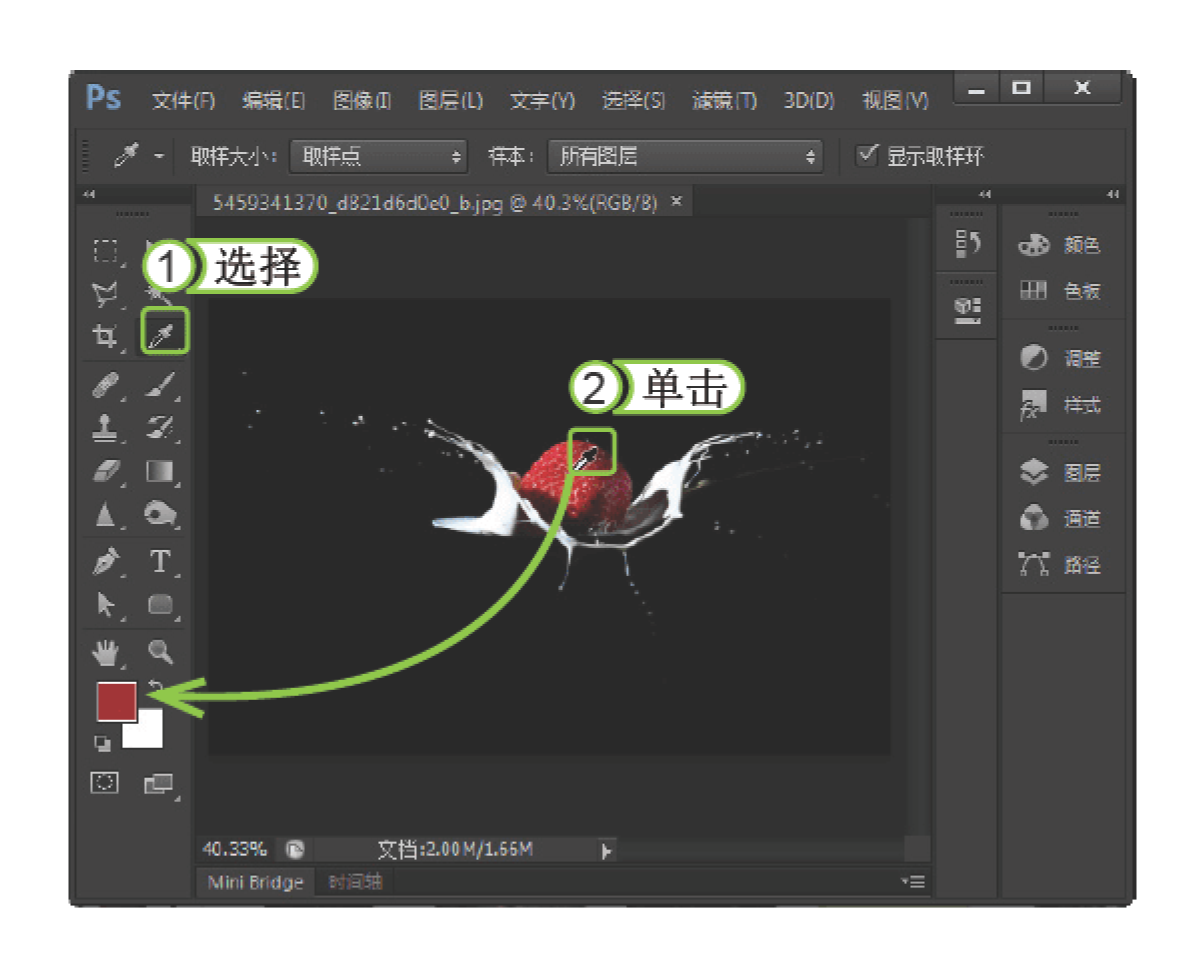


背景色

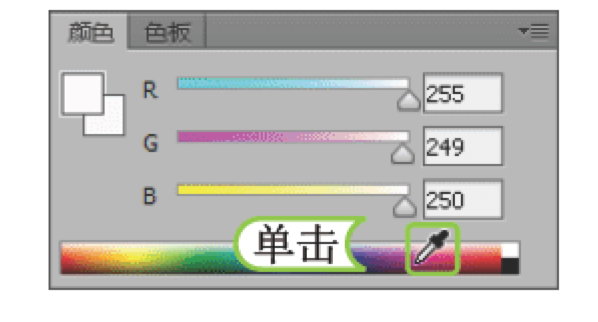
使用“拾色器”对话框： 拾色器即拾取颜色的工具，在其中用户可以通过颜色模型或根据颜色的十六进制值来指定颜色。其使用方法是：单击工具箱中的前景色或背景色选择框，打开如下图所示的拾色器，在色值栏中输入需要的颜色数值，或在颜色区域中使用鼠标单击选择需要的颜色，最后单击 确定 按钮。



使用“吸管工具”： 使用“吸管工具”可以快速获取已打开图像中的某一部分颜色。其操作方法是：打开图像，在工具箱中选择“吸管工具”，将鼠标光标移动到图像所需要颜色处单击，工具箱中前景色就会变成鼠标单击处的颜色。



使用“颜色”面板： “颜色”面板位于工作区右侧的面板组中，可以通过它设置颜色的 RGB 值。其使用方法是：选择【窗口】/【颜色】命令，打开“颜色”面板，在“R、G、B”数值框中直接输入需要的数值或拖动滑块设置 RGB 颜色值，也可以使用鼠标在下方的色条上单击，快速获取前景色。



使用“色板”面板： “色板”面板位于工作区右侧的面板组中，选择【窗口】/【色板】命令可打开“色板”面板，将鼠标放在色板中，当鼠标光标变为形状时，在面板中单击相应的颜色块即可获取前景色。

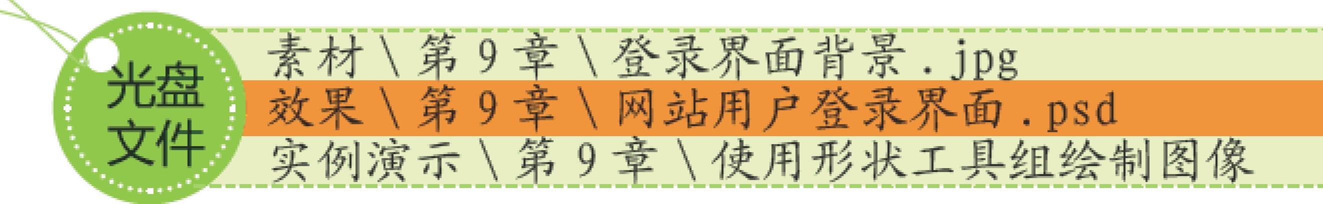


9.2.2 使用形状工具组绘制图像

使用 Photoshop CS6 制作网页主题界面时，还能使用形状工具组绘制具有一定规格的图形。形状工具组包括“矩形工具”、“圆角矩形工具”、“椭圆工具”、“多边形工具”、“直线工具”以及“自定形状工具”等，如右图所示。

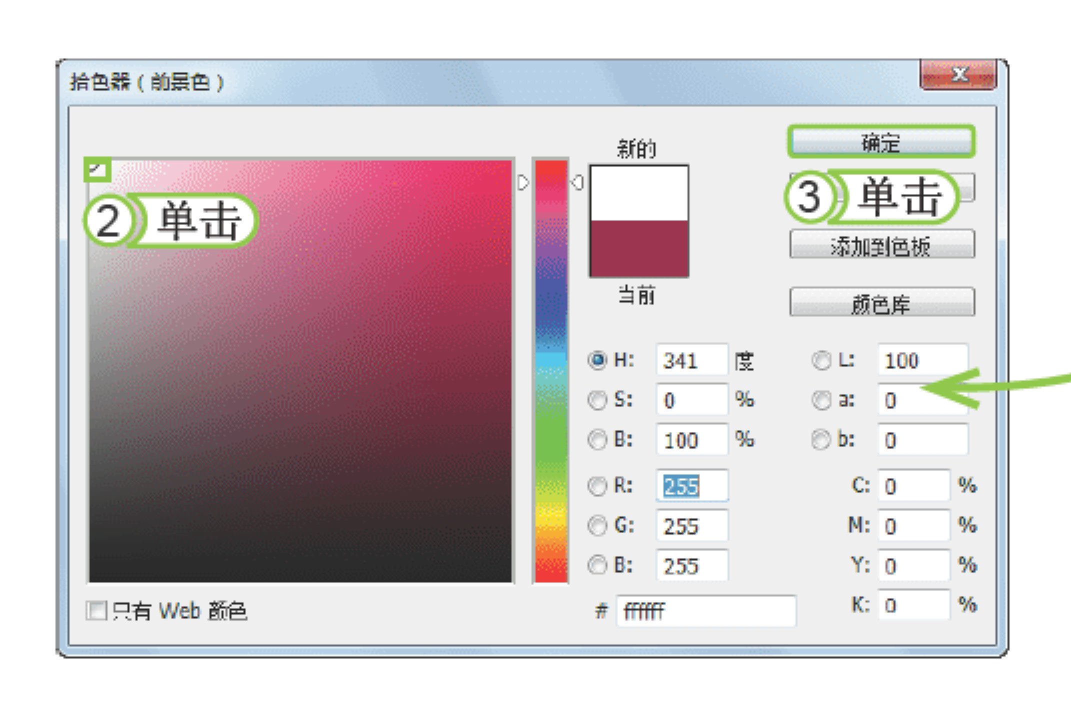


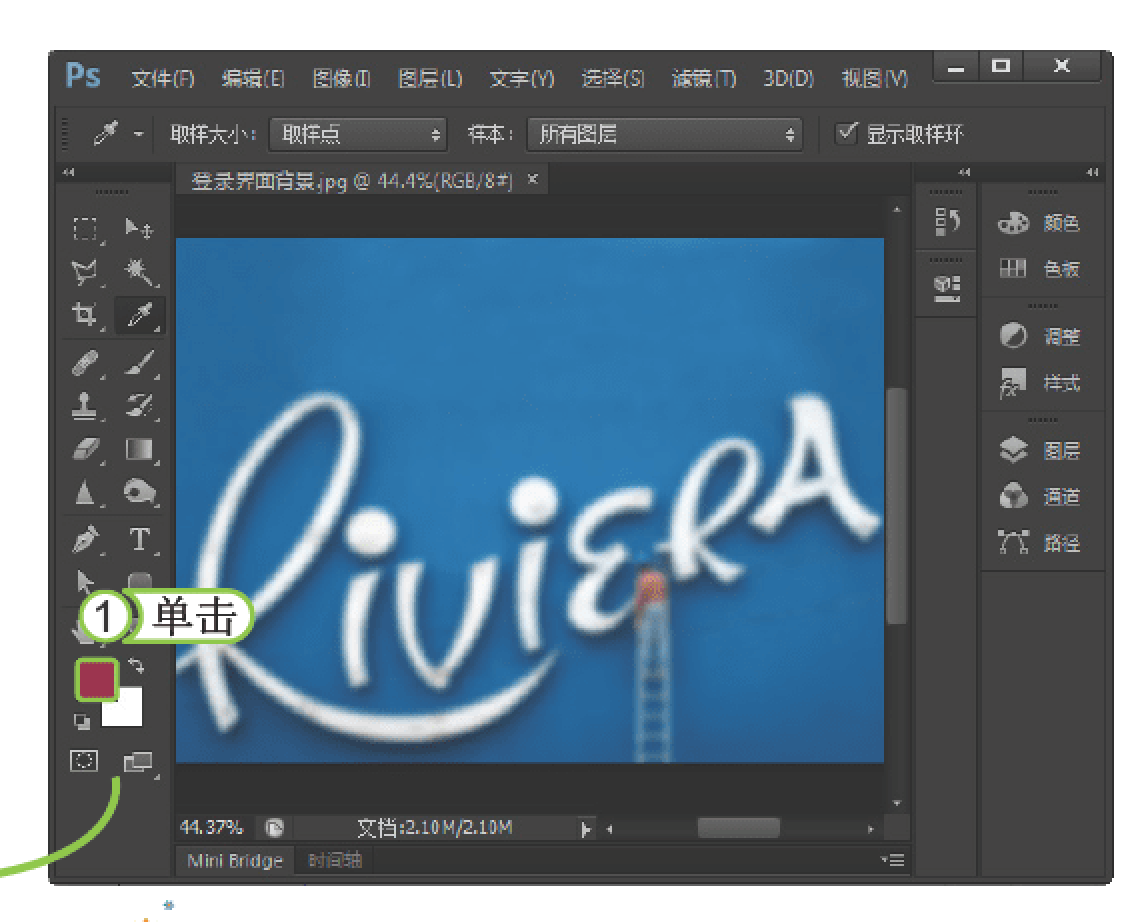
这些形状工具的使用方法基本相同，下面就以使用形状工具组中的各形状工具绘制“网站用户登录界面”图像为例进行介绍，其具体操作如下：


光盘文件
素材 \ 第 9 章 \ 登录界面背景 . jpg
效果 \ 第 9 章 \ 网站用户登录界面 . psd
实例演示 \ 第 9 章 \ 使用形状工具组绘制图像

STEP 01：设置前景色

1. 打开“登录界面背景.jpg”图像。在工具箱中单击“前景色”色块。
2. 打开“拾色器（前景色）”对话框，在颜色栏中选择“白色”。
3. 单击 确定 按钮。

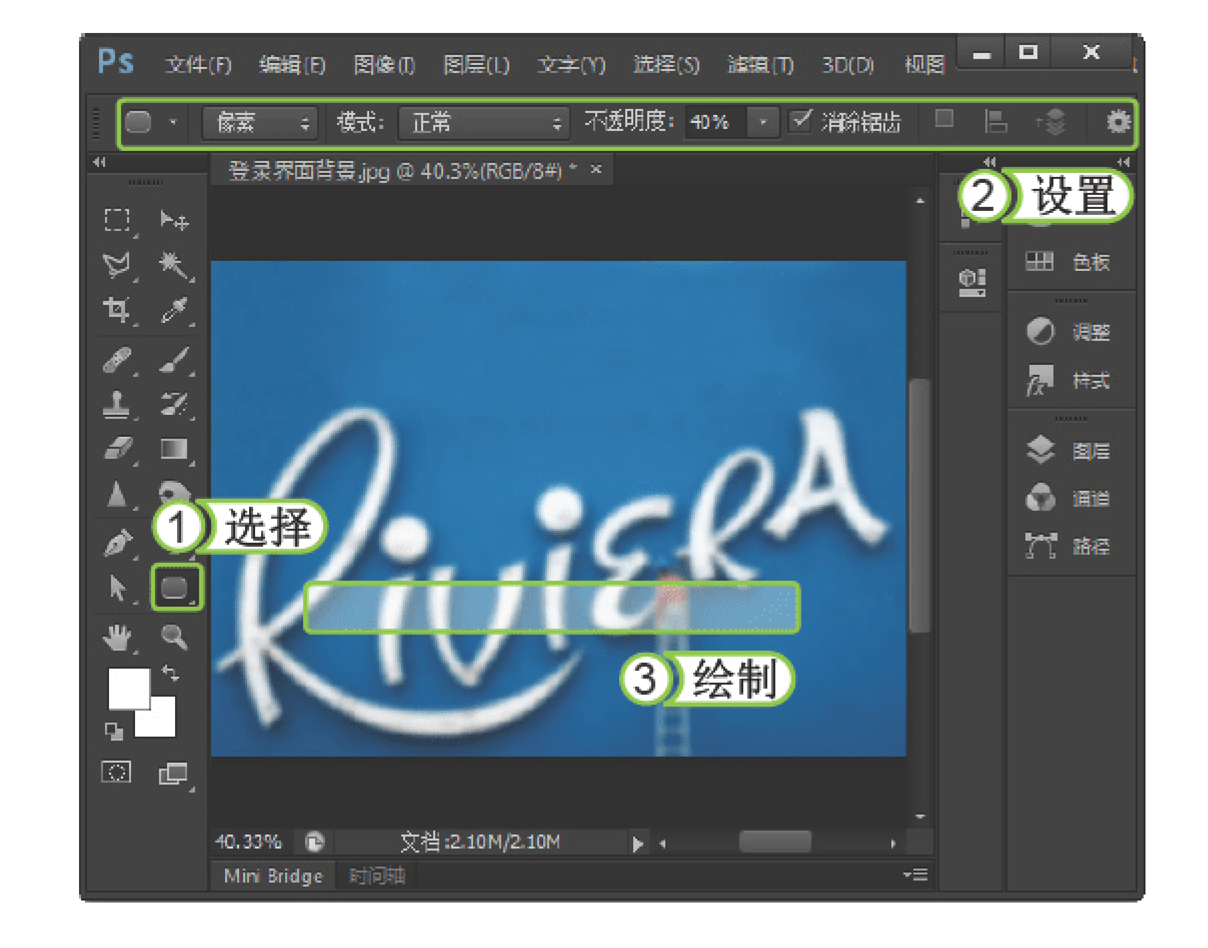




提个醒 “拾色器”对话框的名字将会根据用户选择的对象不同而改变。

STEP 02：使用圆角矩形工具

1. 在工具箱中选择“圆角矩形工具” 。
2. 在工具属性栏中设置“工具模式、不透明度、半径”为“像素、40%、10 像素”。
3. 使用鼠标在图像中拖动鼠标绘制一个矩形。



提个醒 在工具属性栏中的“工具模式”可以让用户自由地设置绘制对象的属性格式。而“半径”则用于设置圆角矩形的圆角度。

STEP 03：使用矩形工具

1. 将前景色设置为“灰色（#939393）”，选择“矩形工具” 。
2. 使用鼠标在之前绘制的圆角矩形上绘制两个灰色的矩形。
3. 将前景色设置为“橙色（#ffae00）”，再在属性面板中设置“不透明度”为“50%”。
4. 按住 Shift 键的同时，使用鼠标拖动在白色的圆角矩形边上绘制一个正方形。



经验一箩筐——绘制固定大小的矩形

在制作网页界面时，往往需要将绘制的形状固定为某一标准。此时，用户可在形状工具的工具属性栏中单击 按钮，在弹出的下拉列表中选中 固定大小 单选按钮，再在其后的“W、H”文本框中输入需要的大小值。

STEP 04：使用直线工具

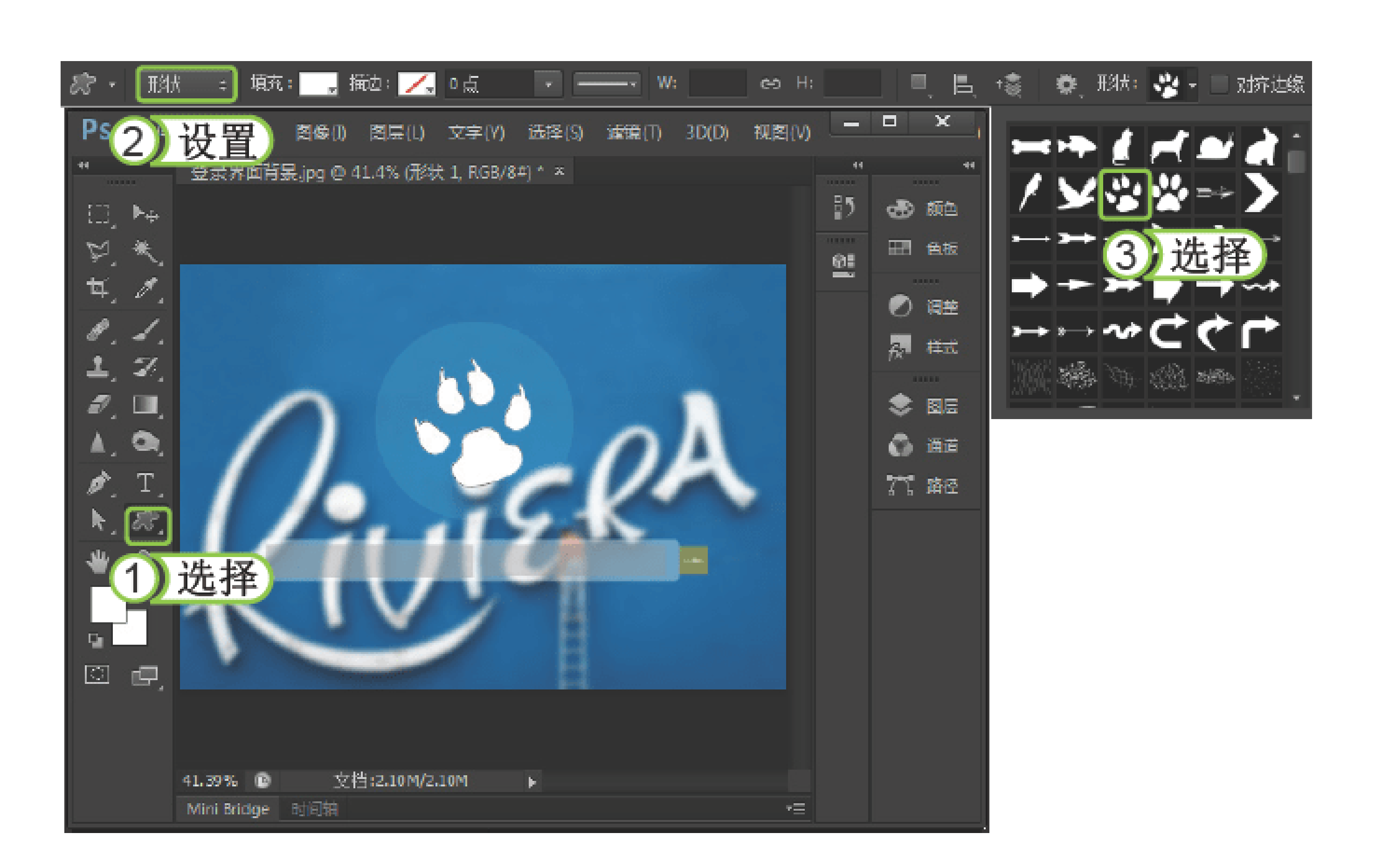
1. 将前景色设置为“白色(#939393)”，选择“直线工具”。
2. 在工具属性栏中分别设置“不透明度、粗细”为“50%、2 像素”。
3. 单击按钮，在弹出的下拉列表中选中 终点 复选框。
4. 按住 Shift 键的同时，使用鼠标从左向右拖动绘制一个带箭头的直线。

STEP 05：使用椭圆工具

1. 将前景色设置为“白色(#939393)”，选择“椭圆工具”。
2. 在工具属性栏中设置“不透明度”为“10%”。
3. 按住Shift键的同时，拖动鼠标，绘制一个正圆。

STEP 06：使用自定形状工具

1. 将前景色设置为“白色(#939393)”，选择“自定形状工具”。
2. 在工具属性栏中设置“工具类型”为“形状”。
3. 单击“形状”右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择“”选项。

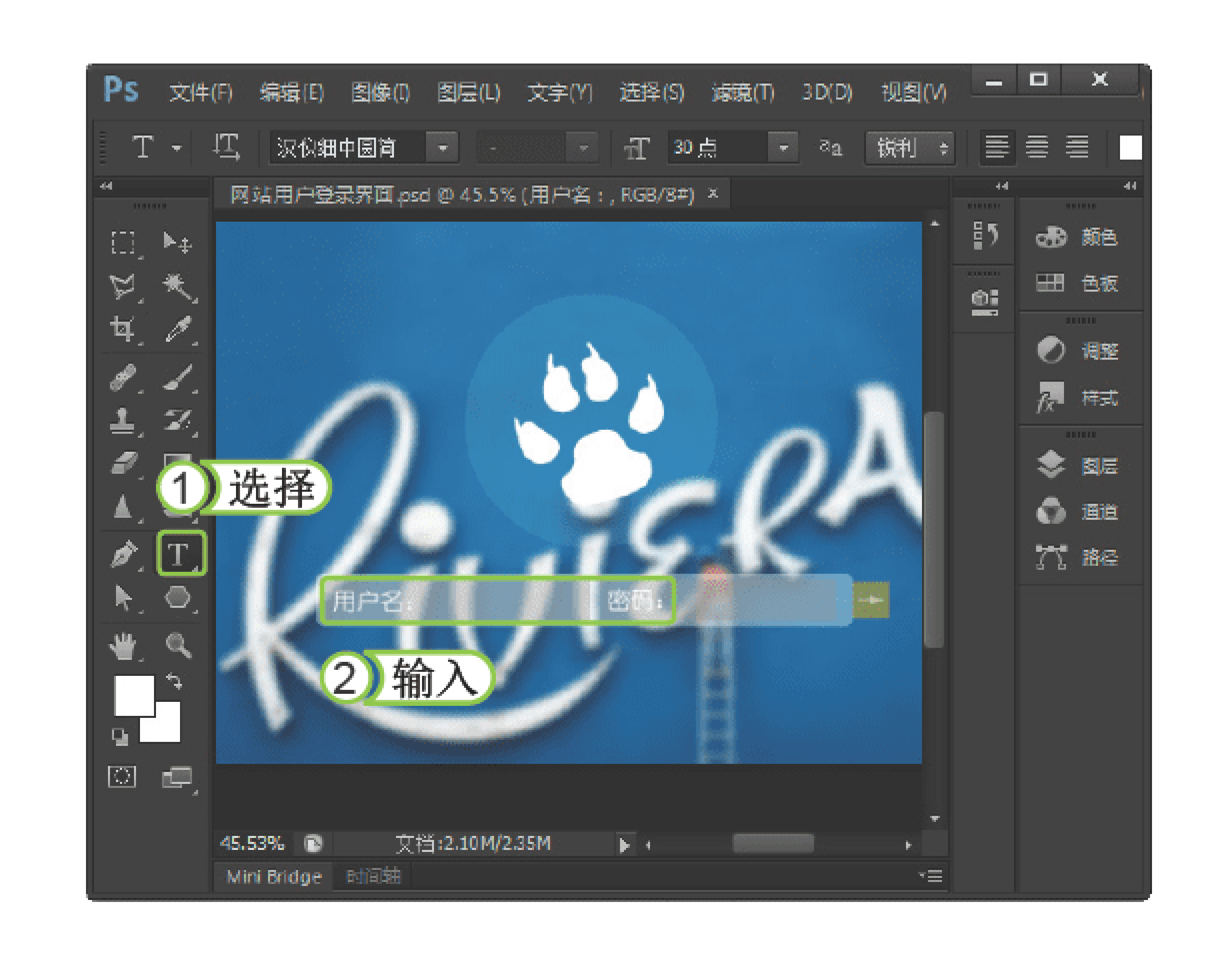


经验一箩筐——形状的使用

当用户在工具属性栏中设置“工具类型”为“形状”后，在图像中将出现一个形状图层。方便用户对绘制的图形进行旋转、变形等操作，而不会对整个背景图有所影响。图层的相关操作和概念将在第 10 章中进行讲解。

STEP 07：输入文本

1. 在工具箱中选择“文字工具”T。
2. 使用鼠标在图形中单击，并输入文本。

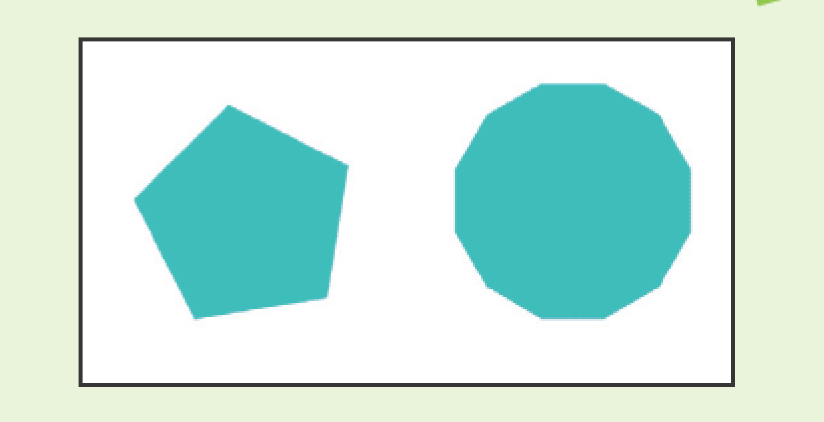


提个醒

如果输入的文字不是白色的，用户可以选择“文本工具”T后，在工具属性栏中单击字体颜色色块，在打开的“拾色器(文本颜色)”对话框中对文本颜色进行设置。

经验一箩筐——多边形工具的使用

在 Photoshop 中，“多边形工具”的使用方法和“椭圆工具”基本相同，只是在其工具属性栏中多了一个“边数”选项，该选项用于设置绘制的多边形的边数，边数越多绘制的形状越接近于圆形，如右图所示分别是 5 边形和 12 边形效果。

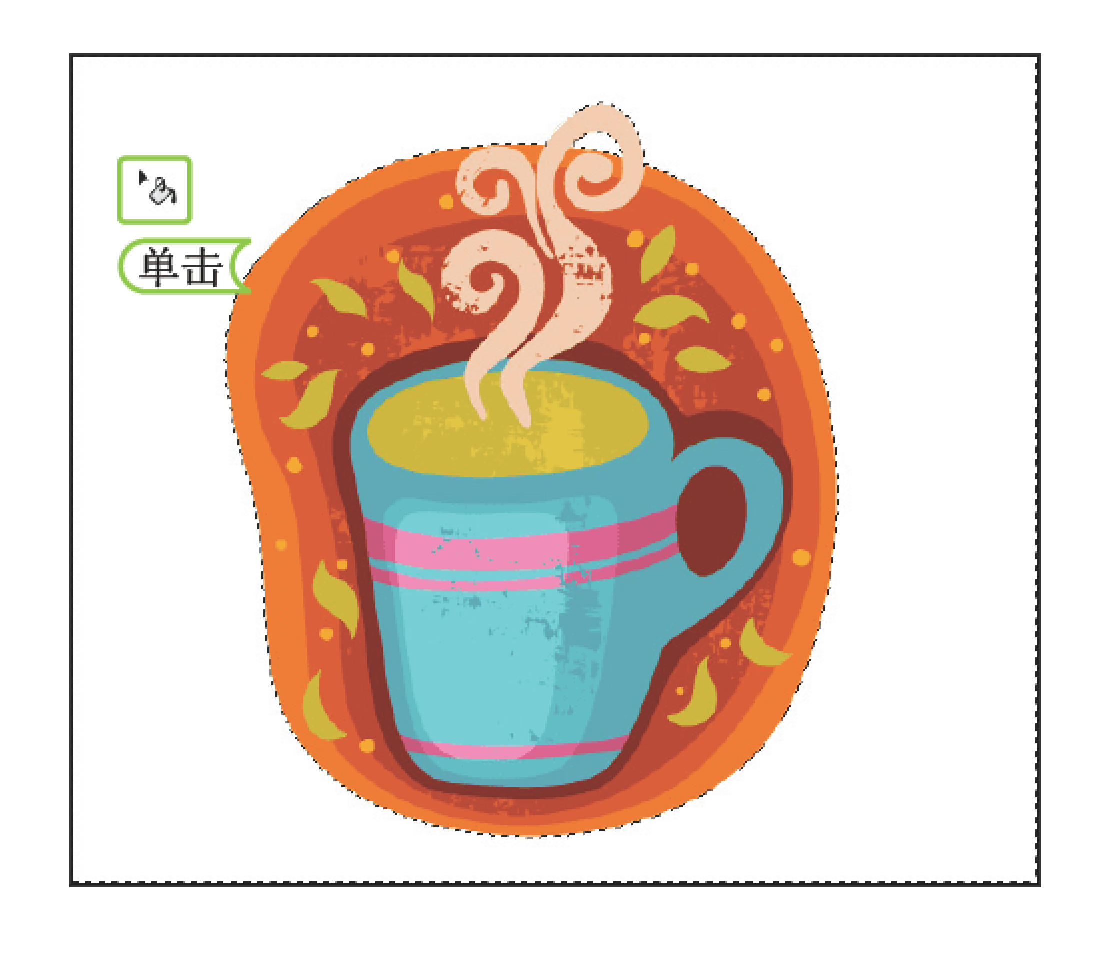


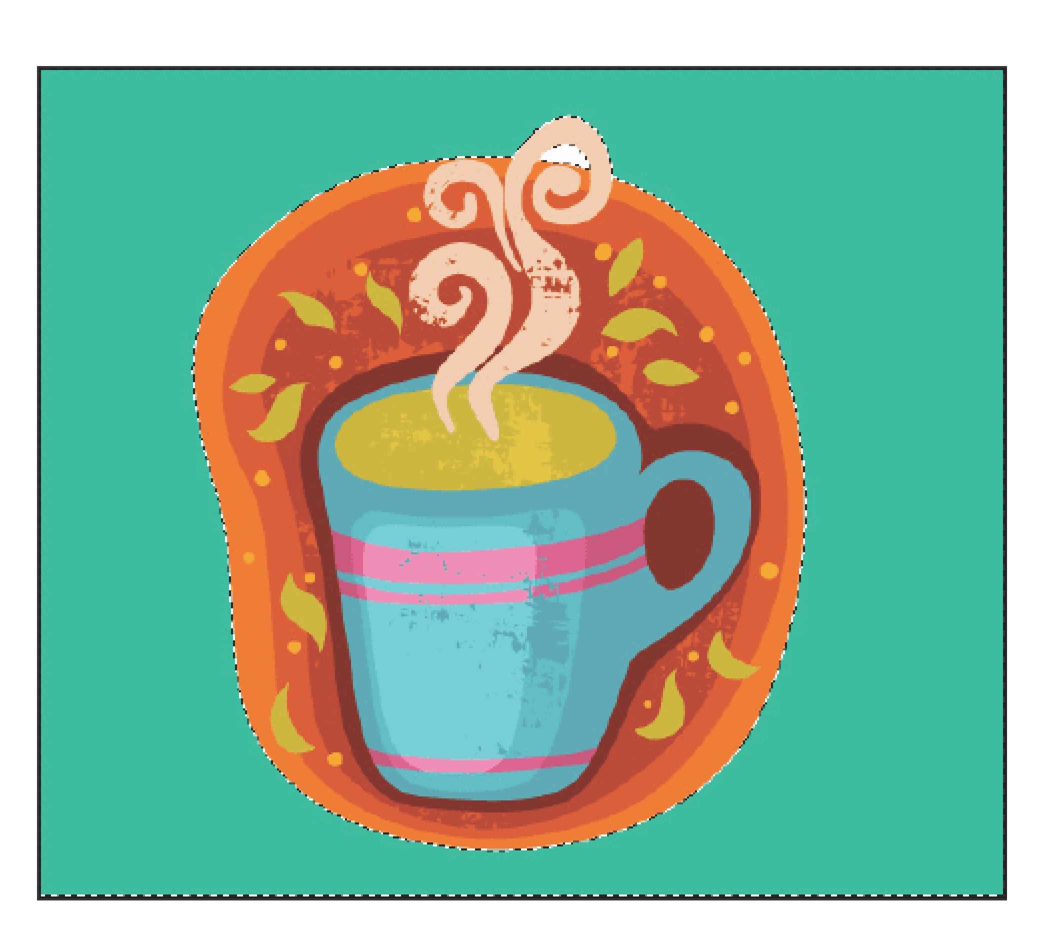
9.2.3 为图像填充颜色

在制作和处理图像时，用户经常需要对绘制的形状或是某些区域填充新的颜色。而在 Photoshop 中用户可选择使用“油漆桶工具”或是“渐变工具”对图像进行填色。下面将讲解为图像填充颜色的方法。

1. 使用“油漆桶工具”

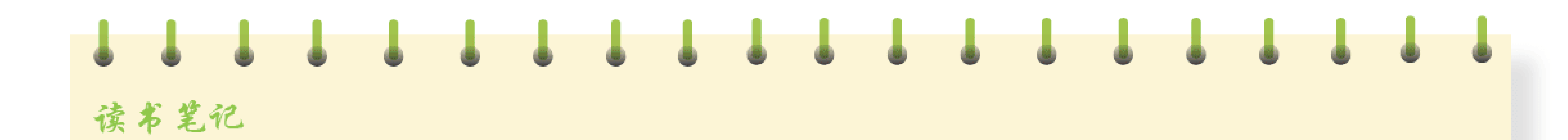
使用“油漆桶工具”可以为图像或选区填充颜色，填充颜色前需要先设置好前景色。其使用方法是：设置好前景色后，再使用“选区工具”在需要填充颜色的区域建立选区（选区工具将在第 10 章中进行讲解）。在工具箱中选择“油漆桶工具”，使用鼠标单击已建立选区的位置，填充颜色，如下图所示。





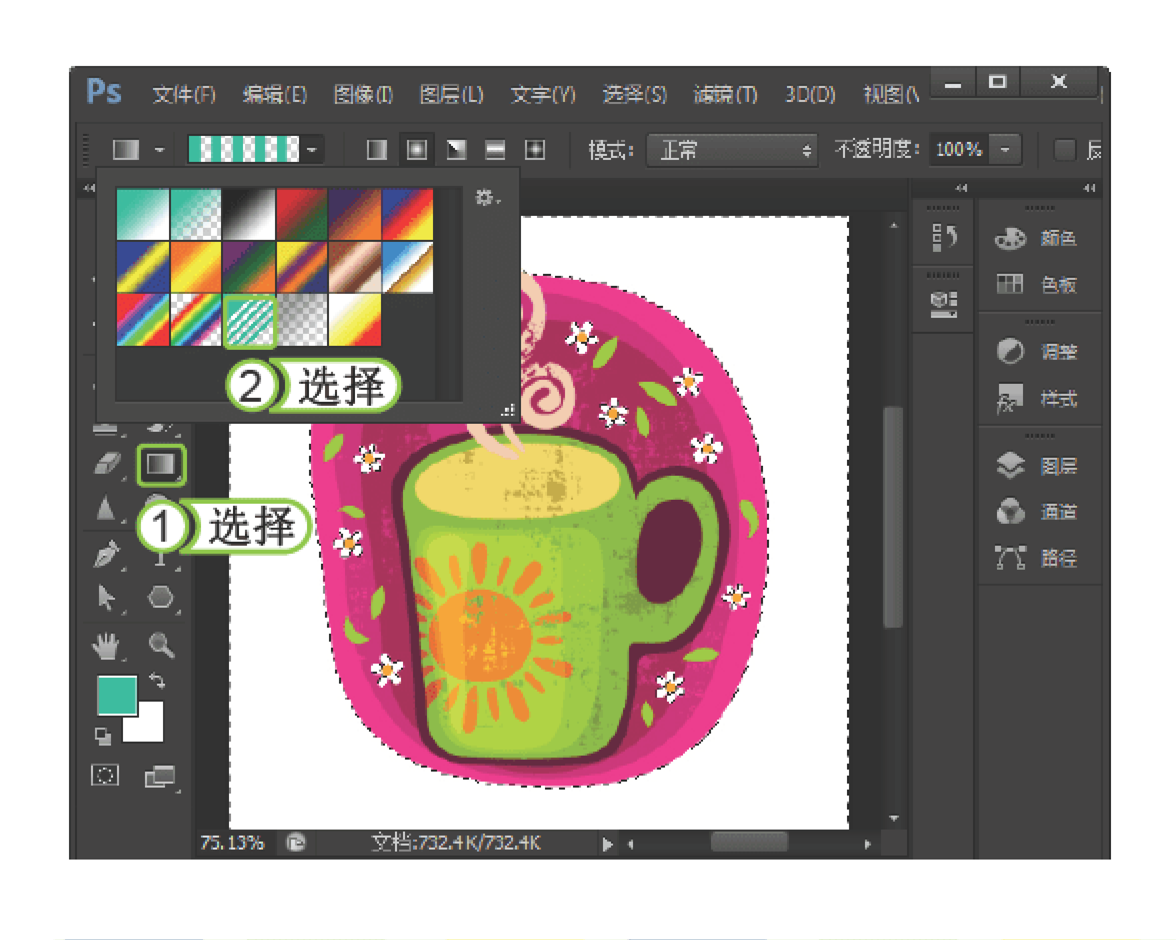
经验一箩筐——常用的填充方式

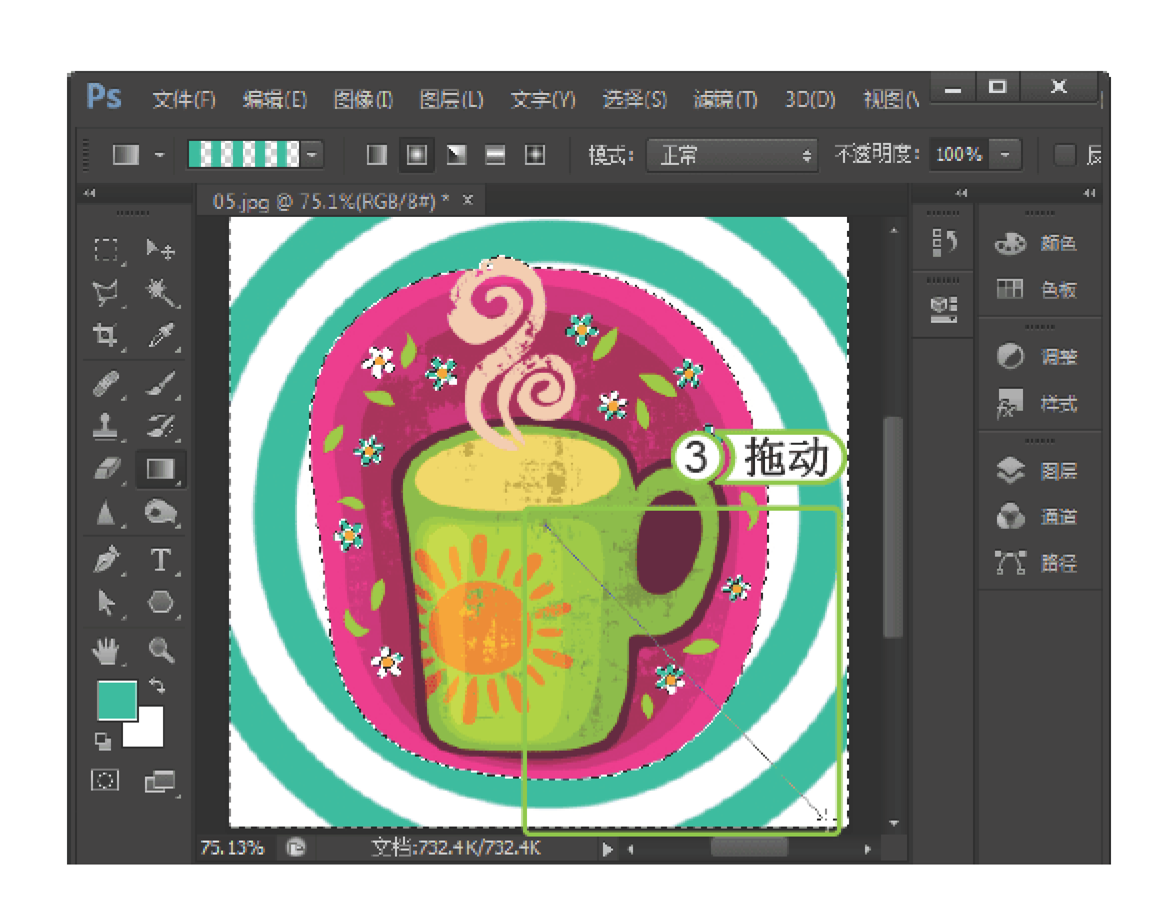
除使用“油漆桶工具”对选区进行填充外，用户还可以使用快捷键对选区进行填充，其中按Alt+Delete组合键可使用前景色填充，按Ctrl+Delete组合键可使用背景色进行填充。



2. 使用“渐变工具”

使用“油漆桶工具”只能填充单一的颜色，会使填充效果变得十分僵硬。所以能够填充多种颜色的“渐变工具”，成为网页制作者以及平面设计人员所喜爱的填充工具。渐变工具的使用方法是：建立选区后，在工具箱中选择“渐变工具”，在其工具属性栏中选择渐变方式，在“渐变列表”下拉列表中选择需要填充的渐变样式，再将鼠标移动到图像中拖动鼠标绘制渐变路径即可，如下图所示。

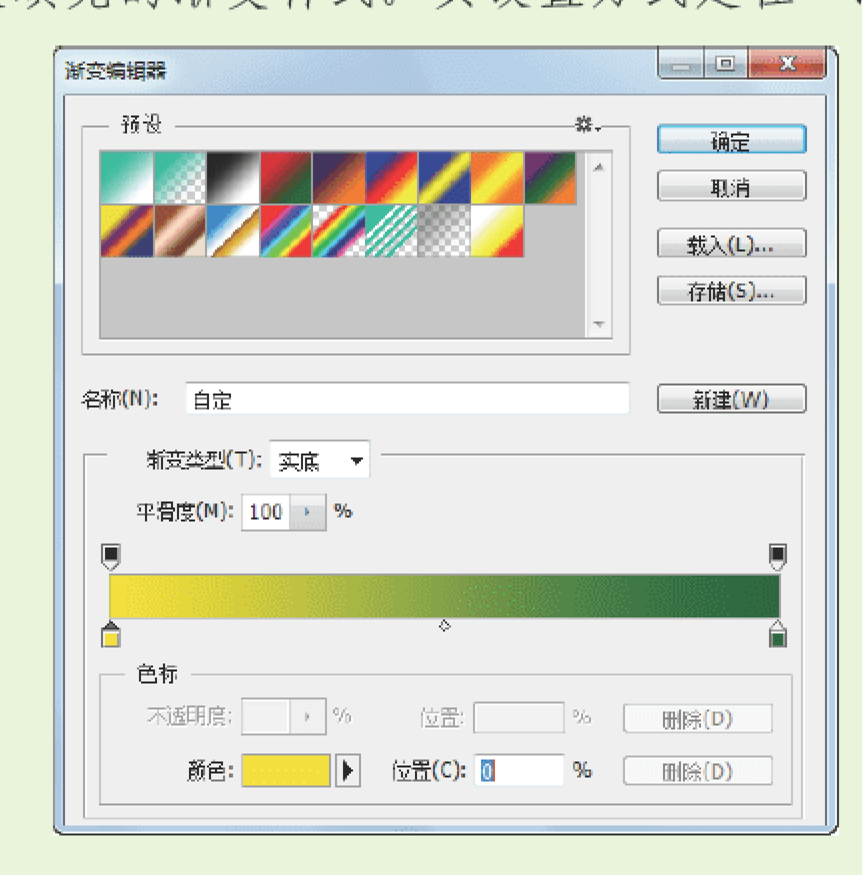




问题小贴士

问：如果渐变列表框中没有需要的渐变样式应该怎么办呢？

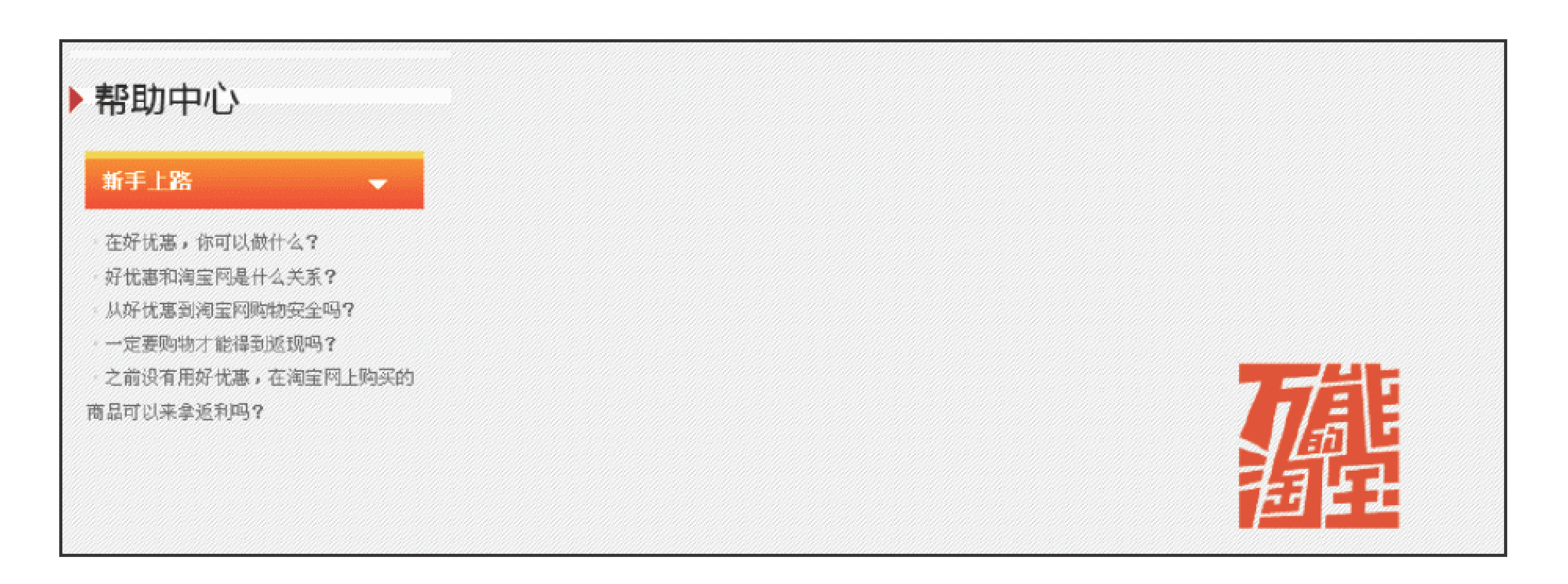
答：Photoshop支持用户自行定义填充的渐变样式。其设置方式是在“渐变工具”工具属性栏中单击“渐变”下拉列表框，打开“渐变编辑器”对话框。在“预设”栏中选择一种用于修改的预设样式，在颜色预览条下方单击需要编辑颜色的色标。再单击“颜色”色块，在打开的“拾色器（色标颜色）”对话框中设置色标的颜色，完成后单击 确定 按钮完成设置。若用户觉得渐变中的色标数量不够时可直接在颜色预览条下方相应的位置单击，在单击处添加新的色标。



上机 1 小时 ▶ 制作“帮助中心”页面图像

- 掌握绘制矩形的方法。
- 掌握前景色的设置方法以及使用“渐变”工具填充颜色的方法。

本例将制作“帮助中心”页面图像，其主要操作包括设置前景色，使用“渐变”工具填充图形等知识，其最终效果如下图所示。

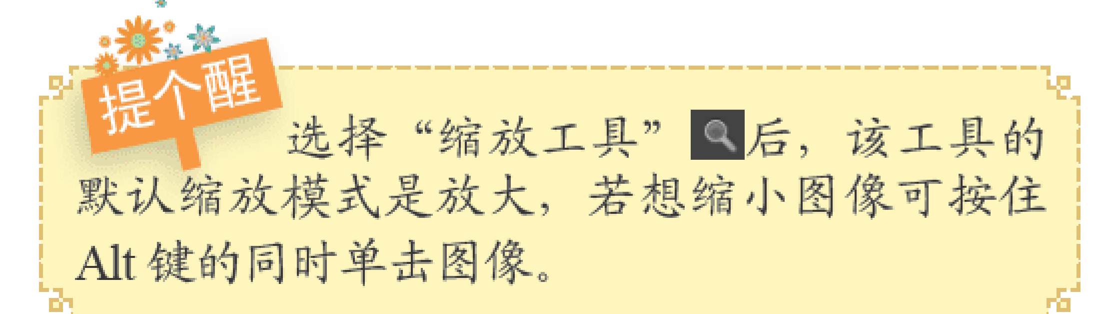



光盘文件

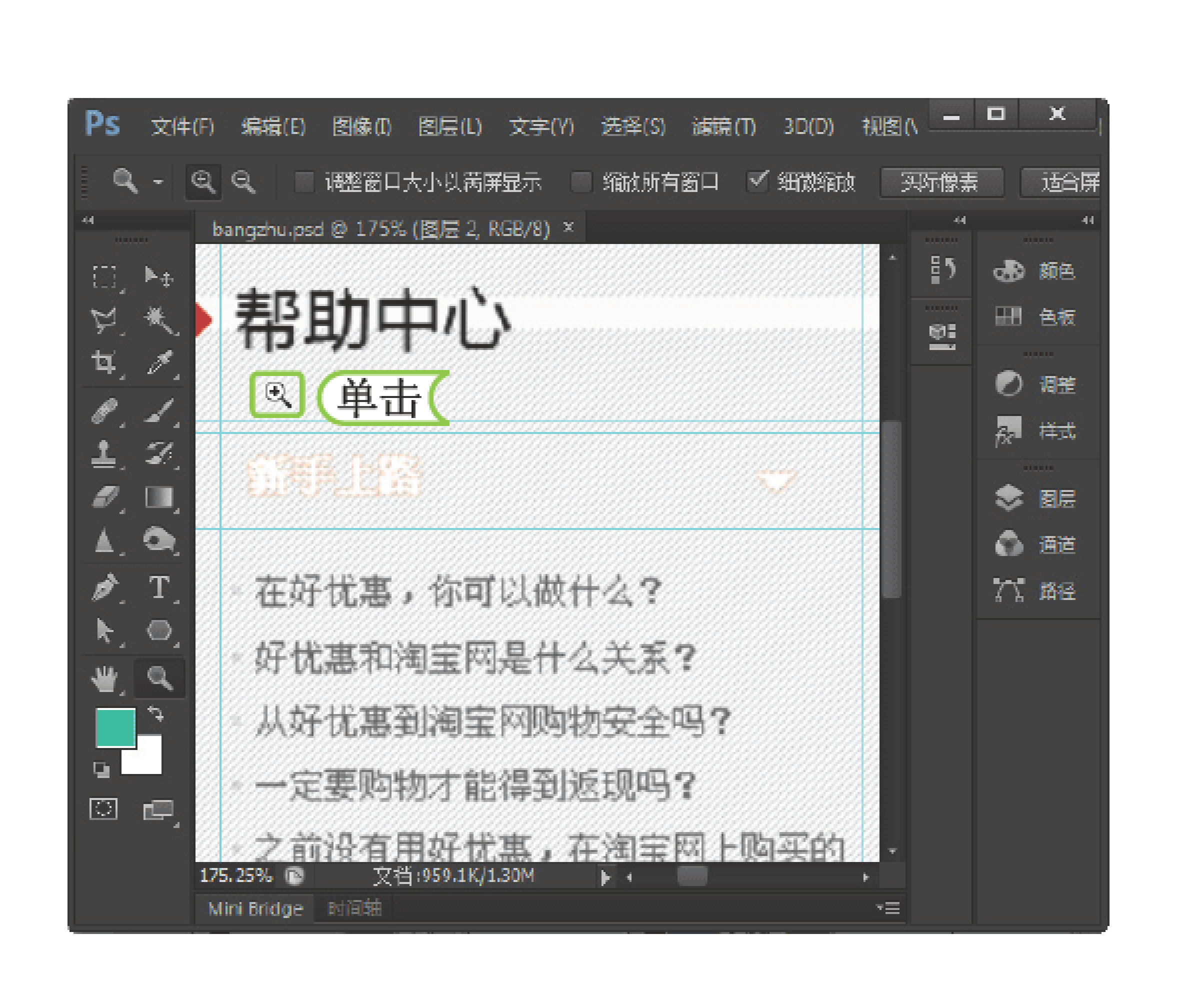
素材\第 9 章\bangzhu.psd
效果\第 9 章\bangzhu.psd
实例演示\第 9 章\制作“帮助中心”页面图像

STEP 01：放大图像显示

打开“bangzhu.psd”图像，在工具箱中选择“缩放工具”🔍，移动鼠标光标到编辑窗口左上角，连续单击鼠标左键以放大图像显示比例。

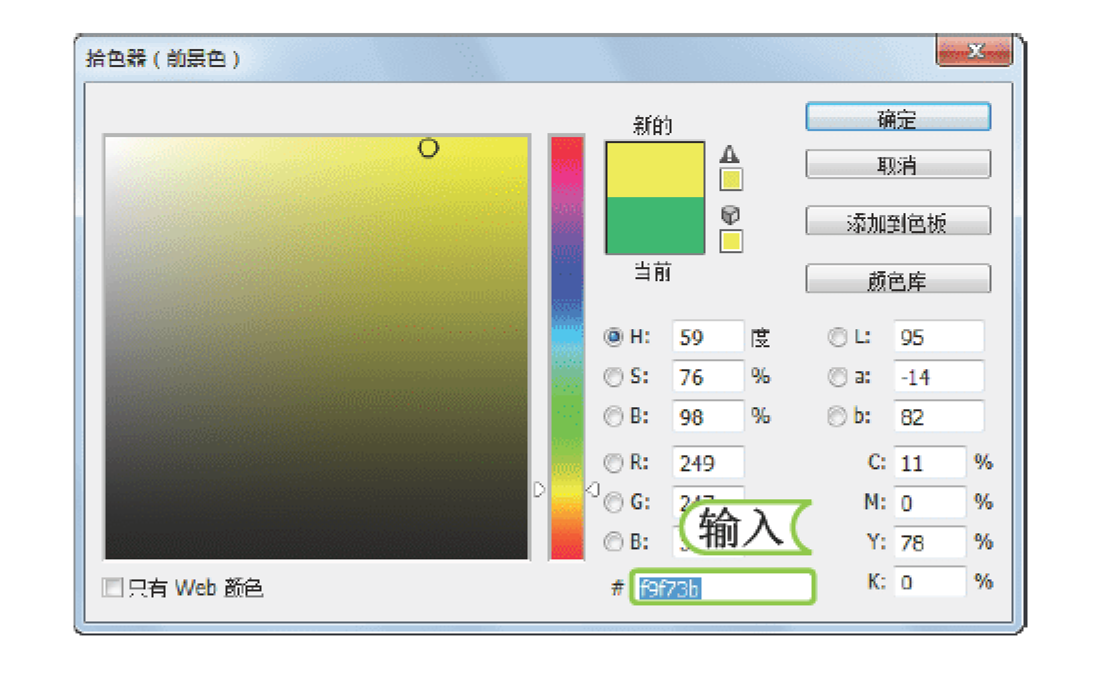

提个醒

选择“缩放工具”🔍后，该工具的默认缩放模式是放大，若想缩小图像可按住 Alt 键的同时单击图像。



STEP 02：设置前景色

在工具箱中单击前景色色块，在打开对话框的“#”文本框中输入前景色颜色值，这里输入“f9f73b”，按 Enter 键关闭对话框，完成前景色的设置。



STEP 03：使用矩形工具

1. 选择“矩形工具”。
2. 在工具属性栏中设置“工具模式”为“像素”。
3. 拖动鼠标在参考线中绘制一个矩形。

提个醒 为增加按钮的立体感，本例制作的按钮将由两个部分组成。

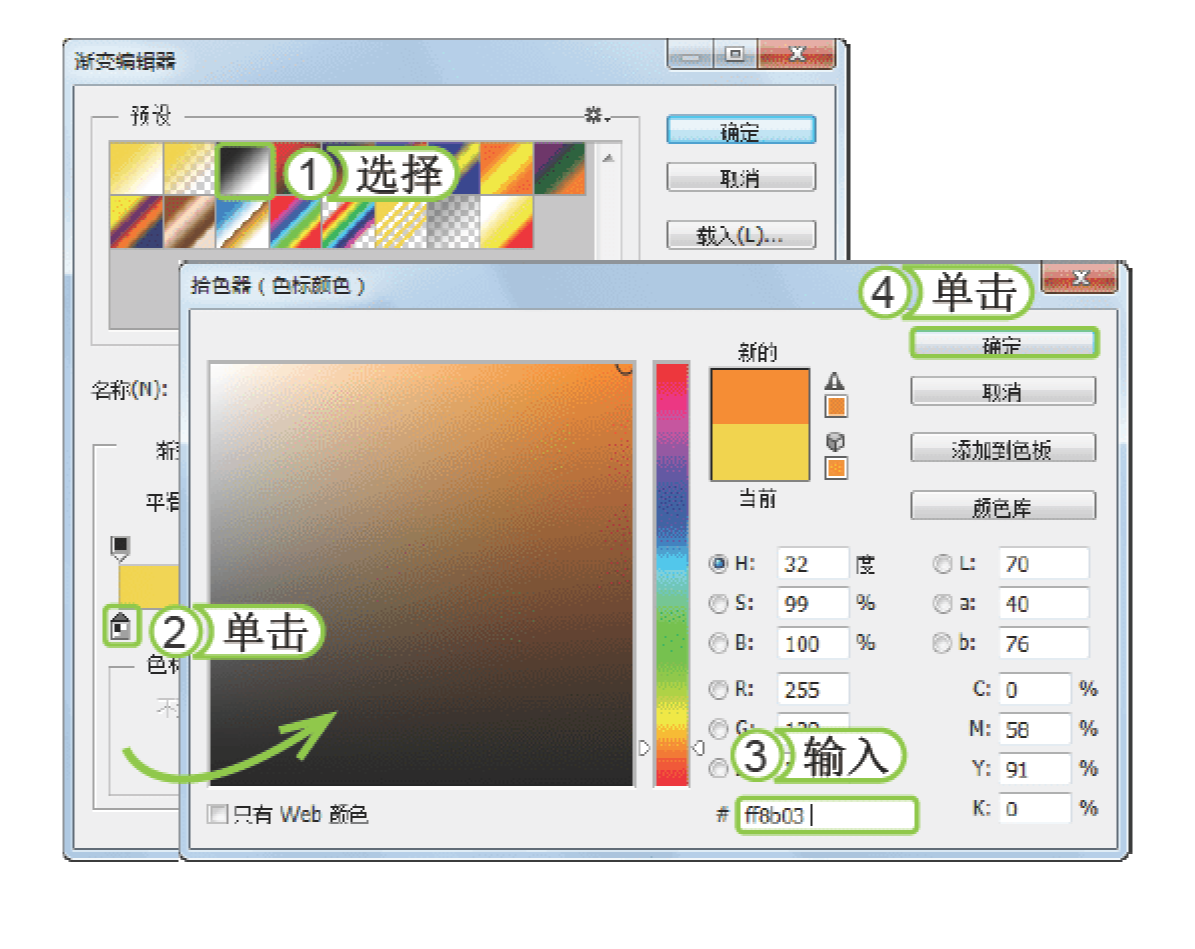
STEP 04：绘制选区

1. 选择“矩形选框工具”。
2. 拖动鼠标沿着参考线绘制一个矩形选区。

提个醒 在设置网页页面时，添加参考线可以使用户更快地定位网页元素的位置。

STEP 05：设置渐变样式

1. 在工具箱中选择“渐变工具”。
2. 在“渐变”工具属性栏中单击按钮，设置渐变方式为“线性渐变”。
3. 单击“渐变列表”下拉列表框，打开“编辑渐变器”对话框。



STEP 06：编辑渐变颜色

1. 在“编辑渐变器”对话框的“预设”栏中选择第 3 个选项。
2. 单击左边的色标。
3. 在打开的“拾色器（色标颜色）”对话框中设置颜色为“#ff8b03”。
4. 单击 确定 按钮。

STEP 07： 填充渐变颜色

在“编辑渐变器”对话框中设置右边的色标颜色为“#ff3d00”。依次单击确定按钮，关闭“编辑渐变色”对话框。按住 Shift 键的同时，将鼠标光标移动到选区顶部位置，再按住鼠标左键不放向下拖动，填充渐变色。按 Ctrl+D 组合键取消选区。



9.3 使用路径进行网站标志绘制

网站标志即网站 Logo，通常使用路径进行绘制。在 Photoshop 中路径工具主要是“钢笔工具”，通过“钢笔工具”可以绘制出任意的形状。如果是文本，可以直接将其转换为路径，通过编辑路径可轻松制作出各种网站标志。

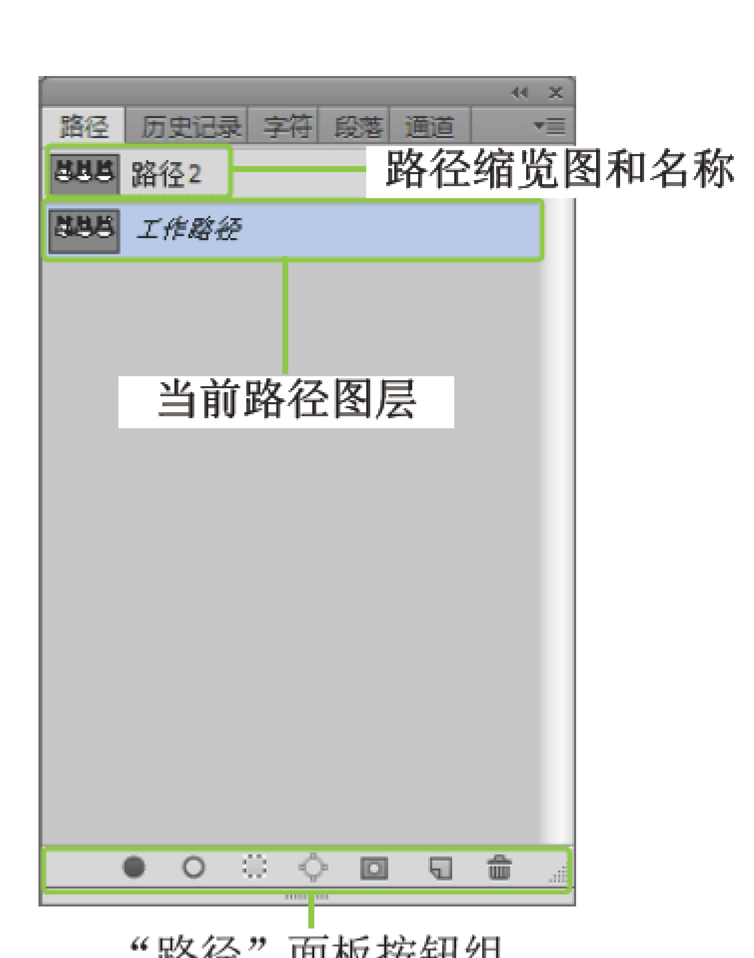
学习 1 小时

- 了解“路径”面板。
- 掌握使用钢笔工具绘制路径的方法。
- 掌握路径的调整和修改方法。

9.3.1 认识“路径”面板

路径是由多条线段构成的工作区域，它就像是在画布上用钢笔勾画的草图，用于勾勒出最终效果的轮廓。通过工具箱中的“钢笔工具”可以绘制出任意形状的路径。在 Photoshop 中选择【窗口】/【路径】命令将打开“路径”面板，如下图所示。通过它可以实现对路径的调整。“路径”面板中各部分的作用如下。

- **路径缩览图和名称：** 显示路径的大致形状和路径名称，双击名称可为其重命名。
- **当前路径图层：** 在“路径”面板中以蓝底白字高亮显示的路径图层为当前路径图层，所有操作只针对当前路径图层进行。
- **“用前景色填充路径”按钮：** 单击该按钮，可使用当前的前景色填充当前路径。
- **“用画笔描边路径”按钮：** 在选择一种画笔工具和前景色后，单击按钮即可为当前路径图层进行描边，也可选择其他绘图工具对路径进行描边。



- “将路径转为选区”按钮：单击该按钮，可以将当前路径转换为选区。
- “将选区转为路径”按钮：单击该按钮，可以将当前选区转换成路径。
- “添加图层蒙版”按钮：单击该按钮，可以将当前路径以前景色进行填充并在“图层”面板中添加图层蒙版。
- “创建新路径”按钮：单击该按钮，可新建一个路径图层。
- “删除路径”按钮：单击该按钮，可删除当前路径图层。

9.3.2 创建路径

使用“钢笔工具”可以随意在图像窗口中绘制直线路径和曲线路径，“钢笔工具”是网页制作者在制作一些曲线图像较多的网页图像的首选。

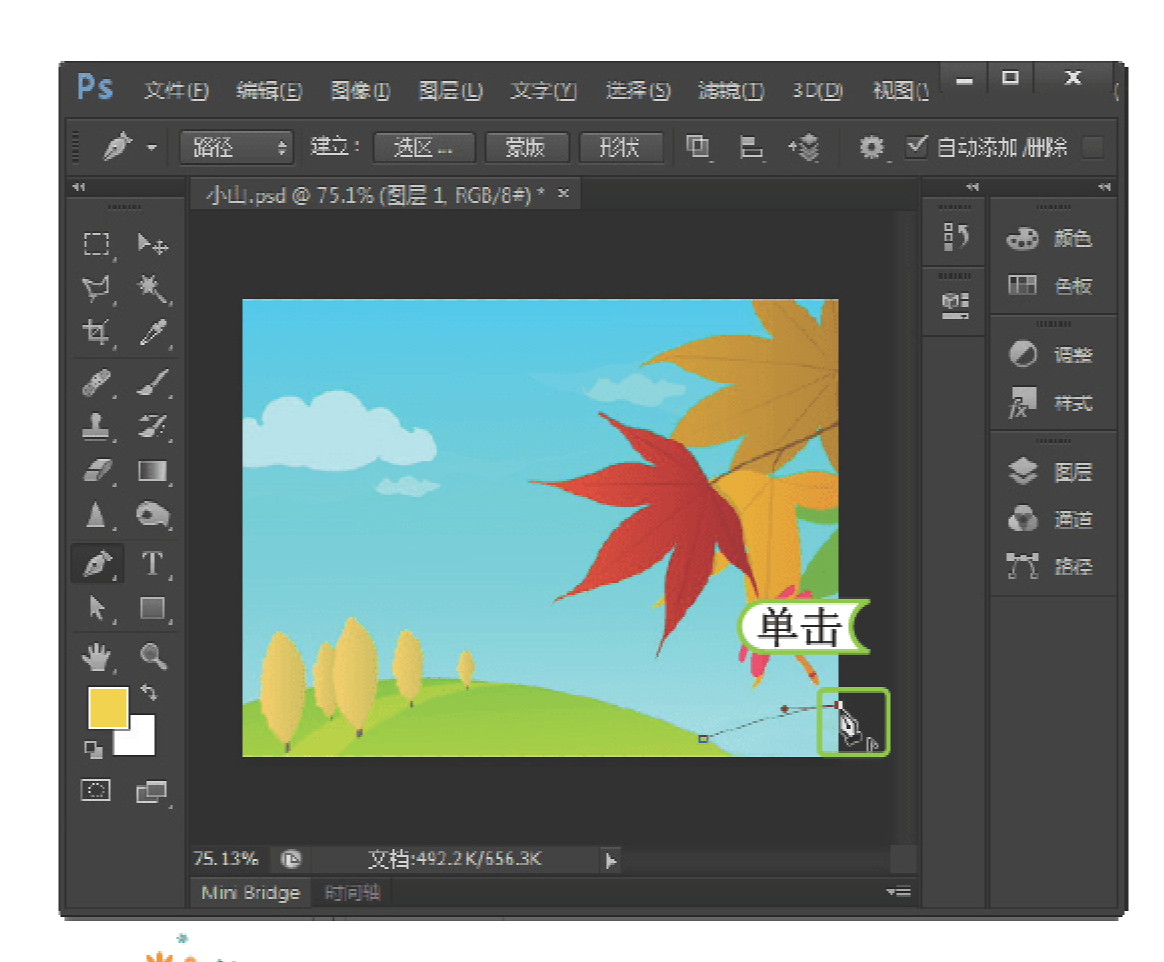
本例将打开“小山 .psd”图像，在其中绘制小山轮廓，并对其进行填充为例讲解使用“钢笔工具”创建路径的方法，其具体操作如下：

光盘文件
素材 \ 第 9 章 \ 小山 .psd
效果 \ 第 9 章 \ 小山 .psd
实例演示 \ 第 9 章 \ 创建路径

STEP 01：选择“钢笔”工具

1. 打开“小山 .psd”图像，在工具箱中选择“钢笔工具”。
2. 将鼠标光标移动到右侧山顶下单击。
3. 再将鼠标光标移动到图像右边边缘，按住鼠标左键不放，将鼠标光标向右下角拖动，观察路径的幅度，至合适位置时释放鼠标。



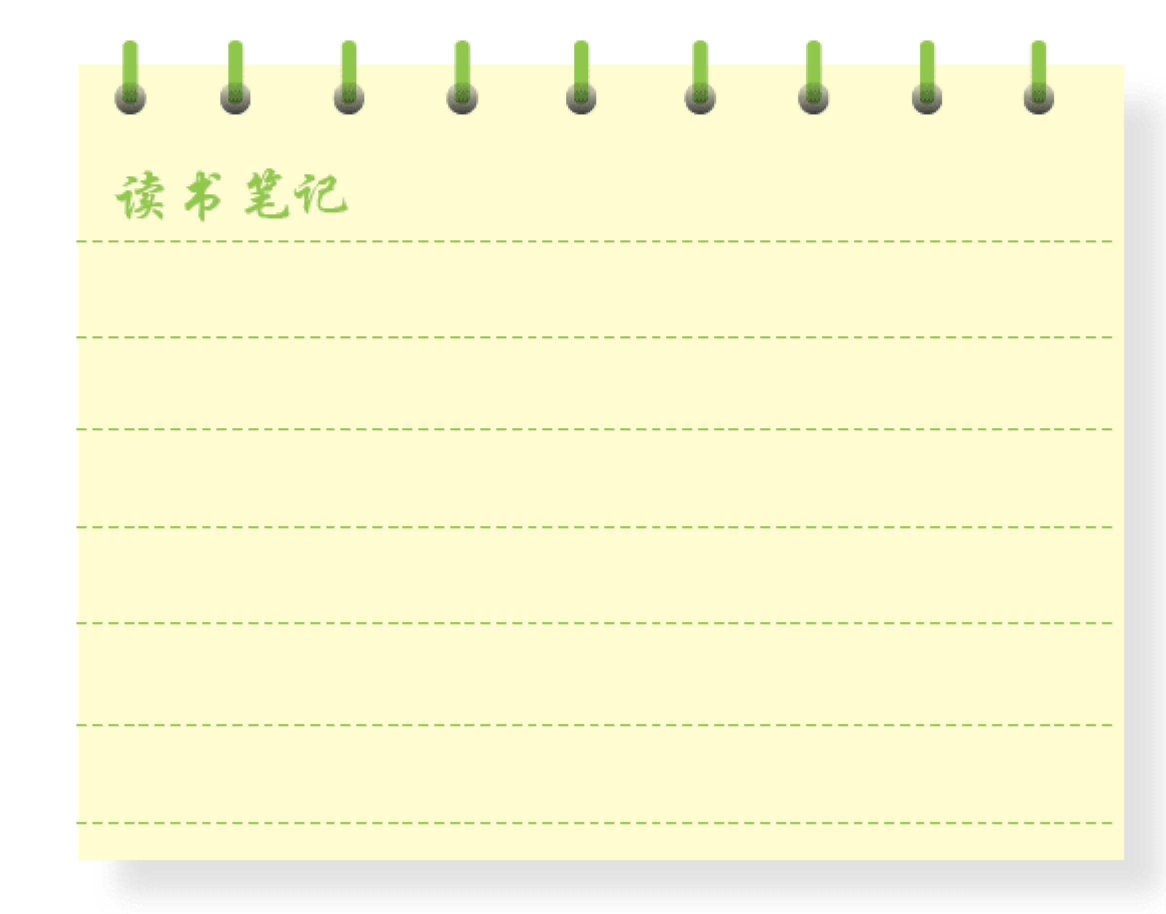


STEP 02：转换点

按住 Alt 键的同时，单击第二个锚点，将该锚点转换为直线型锚点以方便绘制直线。

提个醒

路径虽然在打印时不会显示出来，但它可以被保存在 PSD 文件中。



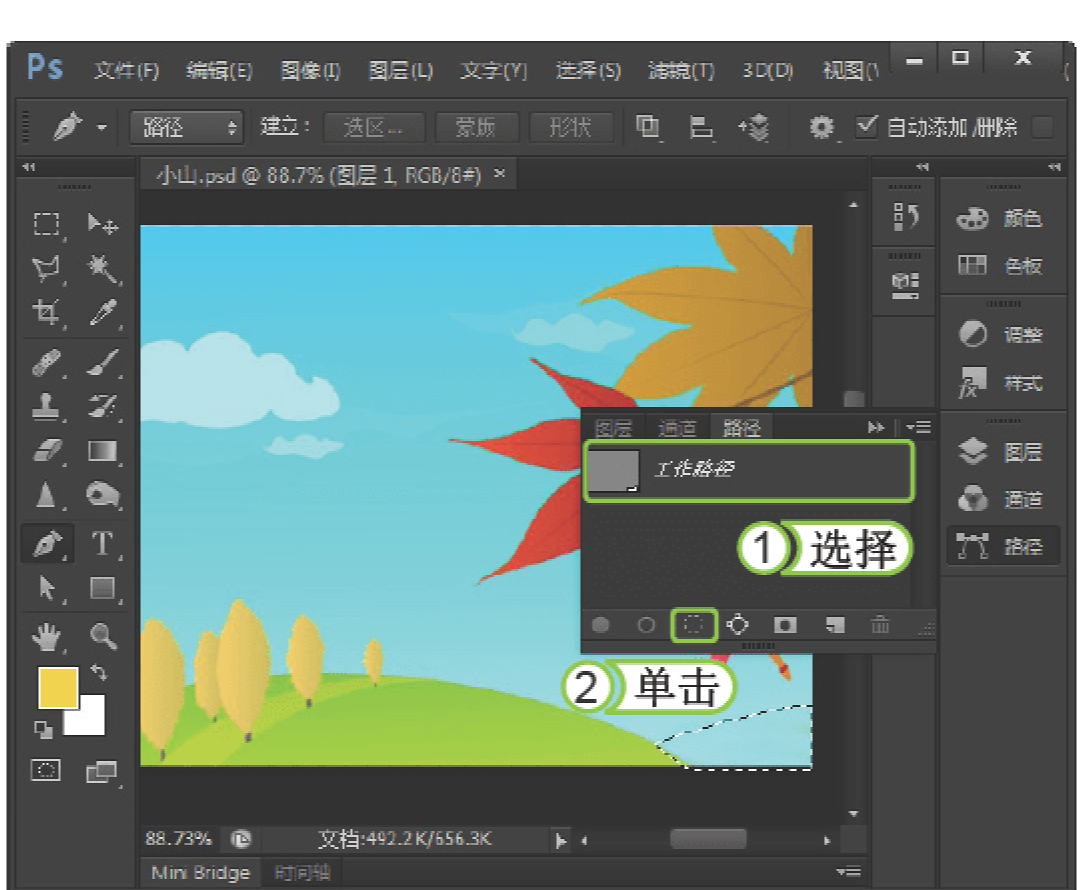
STEP 03： 绘制路径

1. 将鼠标光标移动到图像右下角单击。
2. 将鼠标光标移到左边山脊的下方单击，绘制直线路径。
3. 将鼠标在左上山脊位置单击并拖动，调整路径形状使其与山脊形状吻合。
4. 然后将鼠标移到图像右边缘单击并调整路径形状。
5. 最后单击路径起点位置，闭合路径。





提个醒 “钢笔工具”需要经常练习才能熟练使用。



STEP 04： 将路径转换为选区

1. 选择【窗口】/【路径】面板，在其中选择“工作路径”图层。
2. 单击“将路径转换为选区”按钮，将路径转换为选区。

提个醒 在绘制图形时，用户可通过使用“钢笔工具”绘制路径，再将路径转换为选区。最后对选区进行各种编辑。



STEP 05： 填充选区

1. 将前景色设置为“绿色（#81af17）”。
2. 按 Alt+Delete 组合键，使用前景色填充选区，再按 Ctrl+D 组合键取消选区。

提个醒 若想填充的颜色更加丰满，用户可以使用渐变色对选区进行填充。

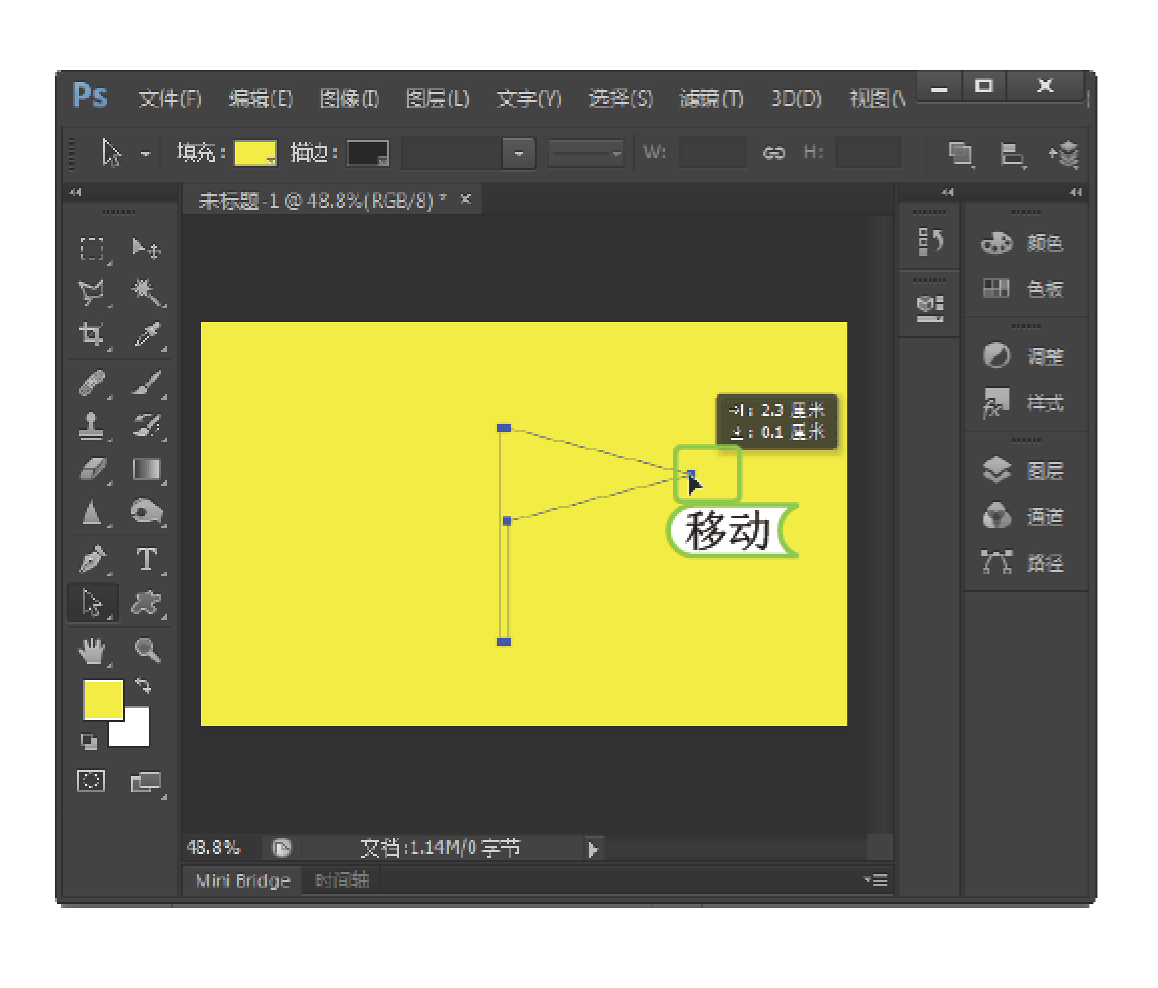
9.3.3 选择路径

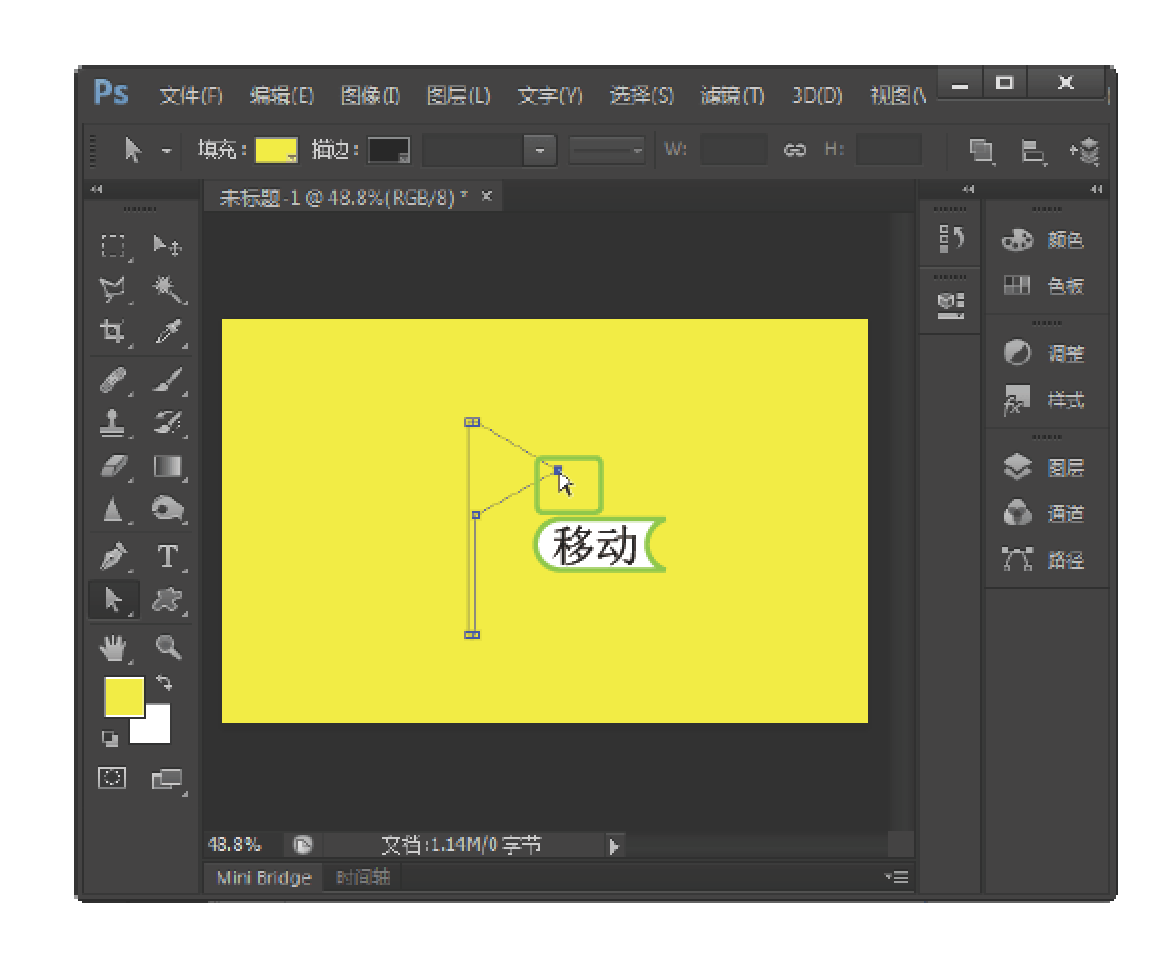
刚创建的路径处于显示状态，如果关闭图像文件后再打开，路径将默认不会显示出来。但可以通过在“路径”面板中选择路径将其显示出来，然后通过“路径选取”工具组选择路径，“路径选取”工具组包括“路径选择工具”和“直接选择工具”。其中“路径选择工具”

是针对整个路径的操作，在移动整个路径的位置时就可以使用该工具；“直接选择工具”是针对某个路径锚点的，常用于调整某个锚点的位置或选择时使用，其使用方法如下。

“路径选择工具”的使用：在工具箱中选择“路径选择工具”后，使用鼠标单击并拖动需要移动的路径即可。

“直接选择工具”的使用：在工具箱中选择“直接选择工具”后，使用鼠标单击路径，显示该路径的所有描点，单击需要调整位置或者形状的锚点。此时，锚点将从空心变为实心锚点，再对锚点进行拖动调整。



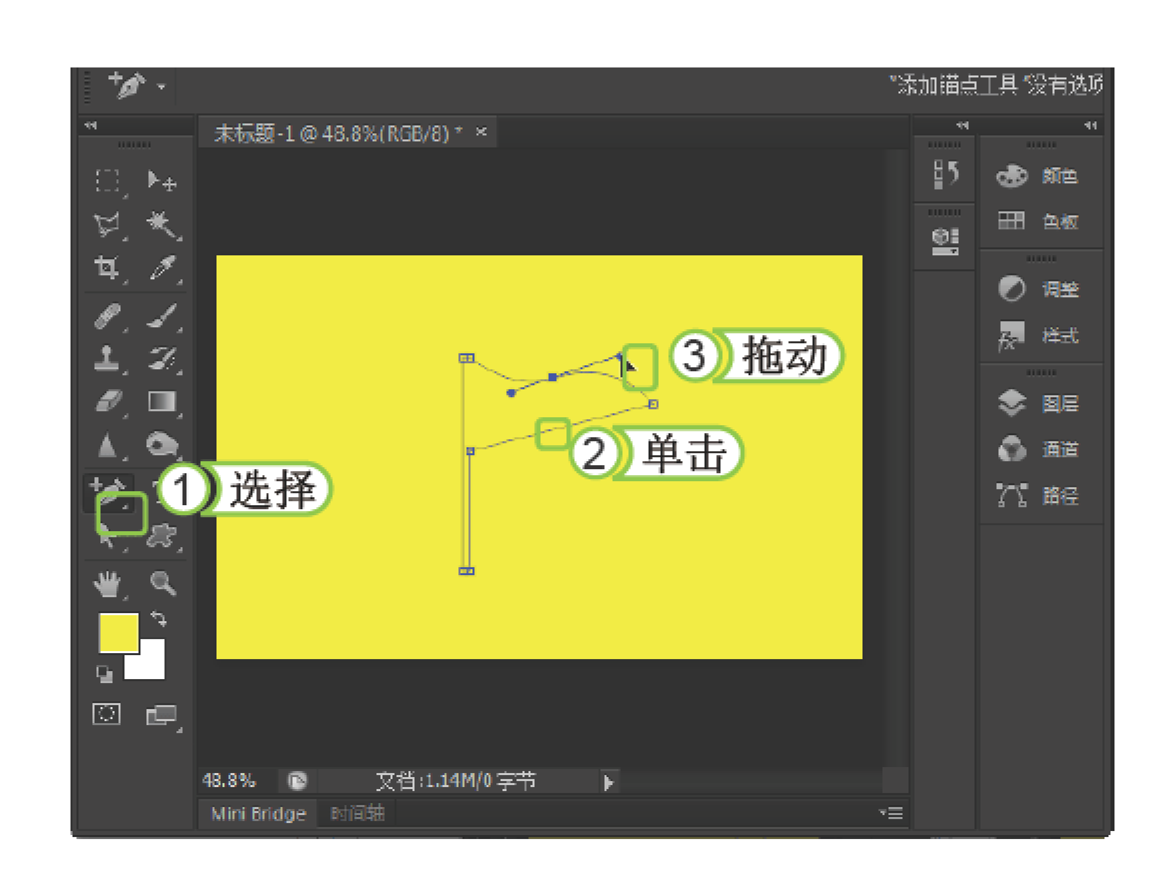


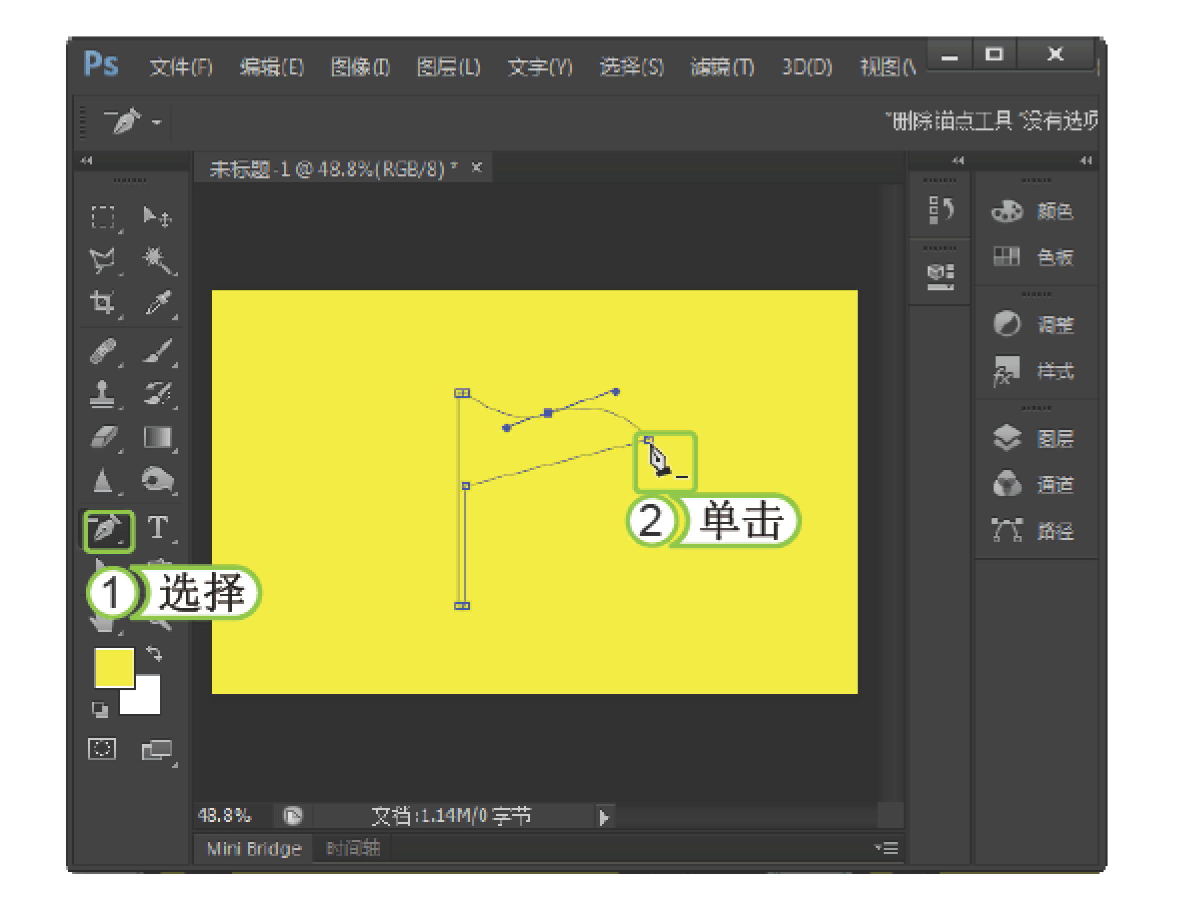
9.3.4 调整路径

选择路径后可以对路径进行调整，调整路径通常都是通过增减锚点完成的。锚点的多少及位置可以控制路径的曲度等特性，当路径中的某段路径不够准确时，可以尝试增加或删除锚点后再进行调整。“添加锚点工具”可以在路径上添加锚点，而“删除锚点工具”则可以删除锚点，其使用方法如下。

“添加锚点工具”的使用：在工具箱中选择“添加锚点工具”后，将鼠标光标移动到路径中要添加锚点的位置单击可添加锚点，再使用鼠标拖动调整锚点延长路径形状。

“删除锚点工具”的使用：在工具箱中选择“删除锚点工具”后，将鼠标光标移动到要删除锚点上单击，即可将该锚点删除。





上机 1 小时 ▶ 使用路径绘制网站 Logo

- 巩固路径的创建与编辑方法。
- 进一步掌握将路径转换为选区以及填充颜色等知识。

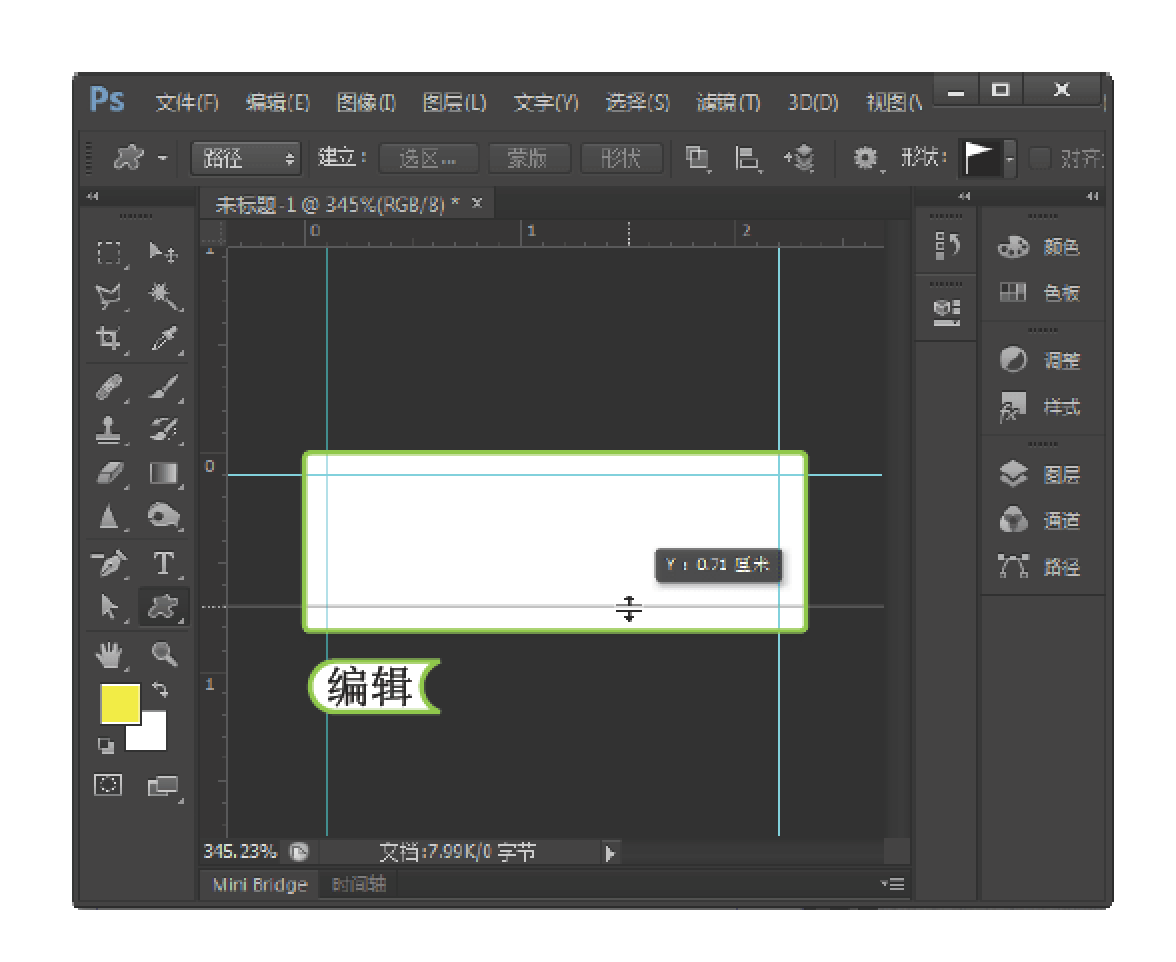
本例将使用路径工具绘制网站 Logo，主要包括绘制形状路径、移动路径、编辑路径、将路径转换为选区、填充选区及模糊图像等操作，其最终效果如下图所示。



光盘文件
效果\第 9 章\网站 Logo.psd
实例演示\第 9 章\使用路径绘制网站 Logo

STEP 01：新建文档

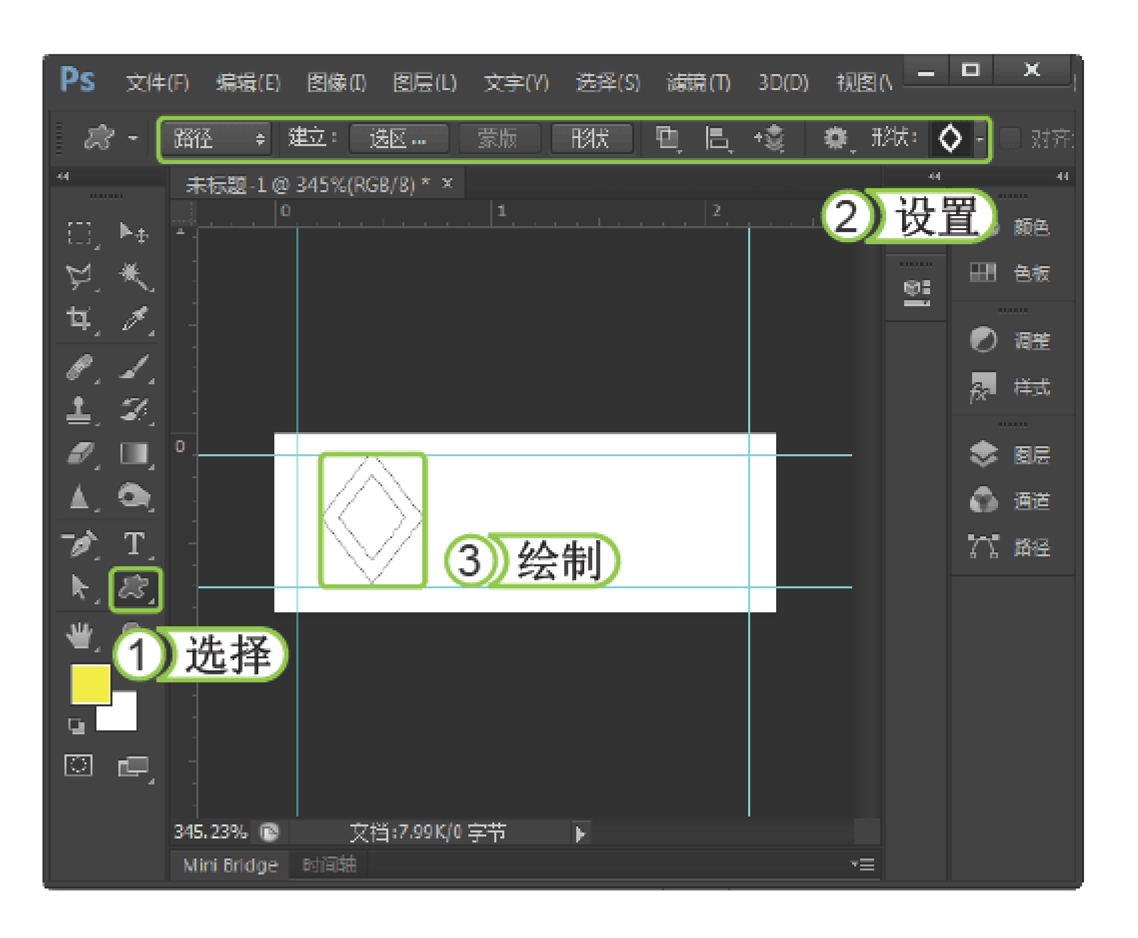
新建一个 88×31 像素、分辨率为 96 的图像文档。按 Ctrl+R 组合键，显示标尺。按住鼠标从垂直的标尺左边向右边图像上拖动，新建一条垂直参考线。使用相同的方法在图像四周都添加参考线。



提个醒
网站的 Logo 标准各有不同，本例制作的是用于网站之间链接的 Logo。

STEP 02：绘制形状

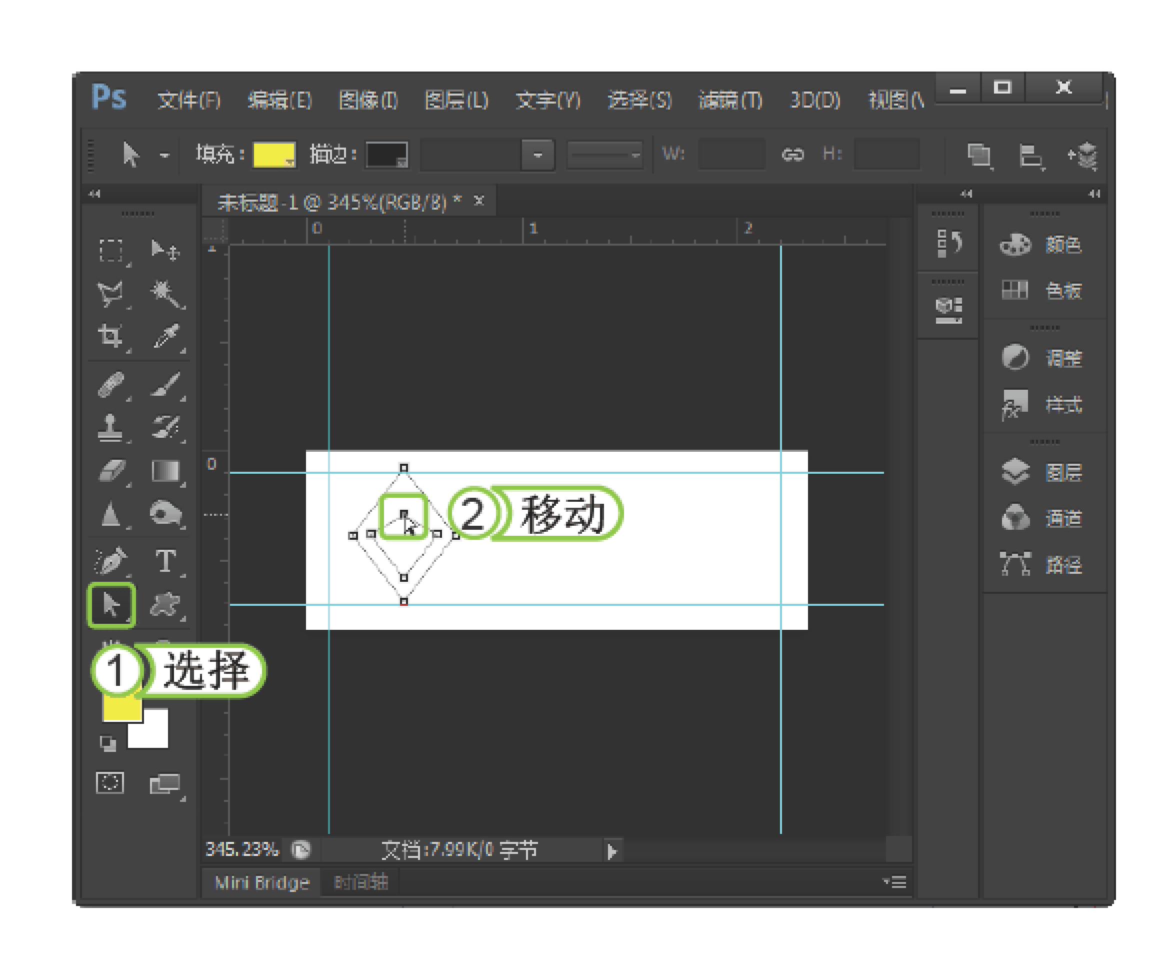
1. 在工具箱中选择“自定形状工具”。
2. 在工具属性栏中设置“工具模式”为“路径”，再设置“形状”为“◇”选项。
3. 拖动鼠标在参考线内绘制路径。



提个醒
通过参考线用户能更好地对图形的位置进行定位。

STEP 03：改变锚点

1. 在工具箱中选择“直接选择工具”。
2. 使用鼠标单击绘制的形状。当出现锚点后，使用鼠标单击上方内部的锚点，当锚点变为实心状态后，拖动鼠标将其向下拖动。

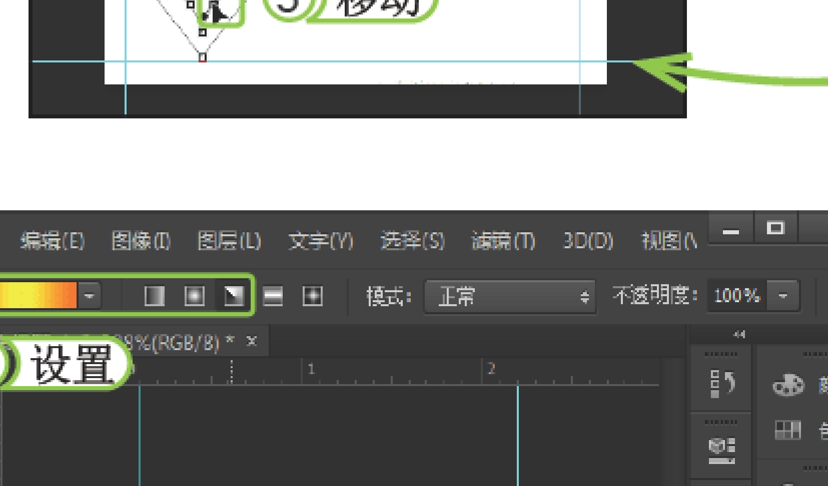


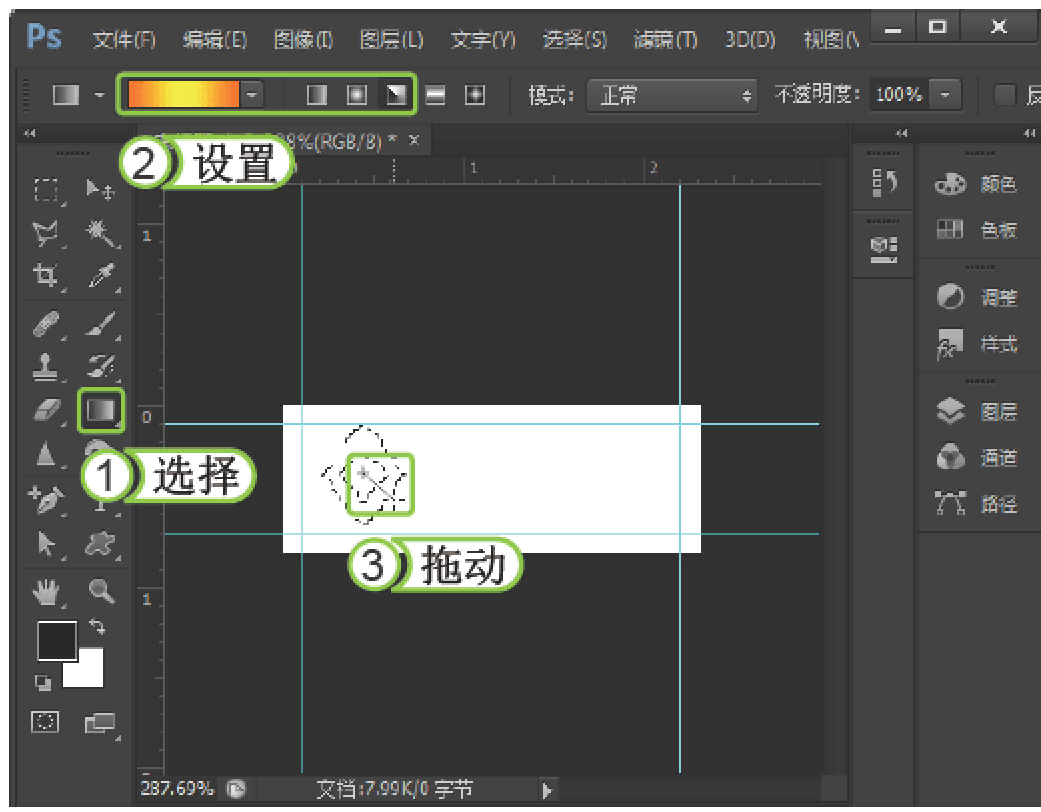
提个醒 很多网站的 Logo 都是通过设计后使用钢笔工具绘制的，但如果制作的是比较简单的图形，而且与“自定义形状”工具中的某种形状类似，则通过修改形状能更快地完成 Logo 的制作。

STEP 04：添加锚点

1. 在工具箱中选择“添加锚点工具”。
2. 使用鼠标在左下方内侧的直线上单击，添加一个锚点。按住鼠标向中间一些的位置上拖动，移动锚点位置。
3. 使用相同的方法，在右下方内侧的直线上单击添加锚点，并移动锚点位置。





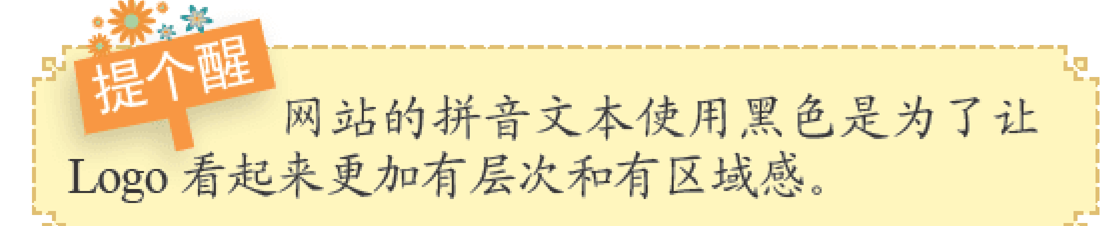


STEP 05：将路径转换为选区并填色

1. 打开“路径”面板，在该面板中单击“将路径转换为选区”按钮，将路径转换为选区。在工具箱中选择“渐变工具”。
2. 在工具属性面板中设置“渐变样式”为“橙，黄，橙渐变”，单击按钮。
3. 使用鼠标从选区中间向右下拖动进行填充渐变。按 Ctrl+D 组合键取消选区。

STEP 06：输入文字

在工具箱中选择“文字工具”。使用鼠标在图像中单击并输入文本。



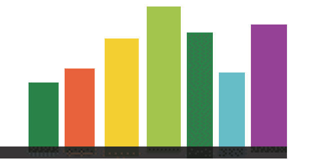
提个醒 网站的拼音文本使用黑色是为了让 Logo 看起来更加有层次和区域感。

9.4 制作网页文本

文字是传达信息的一种手段，在网页图像中文字更是必不可少的，它不仅能丰富图像内容，还能起到美化图像、强化主题的作用。下面讲解在 Photoshop 中输入并编辑文字的方法。

学习 1 小时

- 快速了解文字的类型。
- 熟练掌握创建路径文字的方法。
- 进一步掌握变形文字的方法。



9.4.1 文字的类型

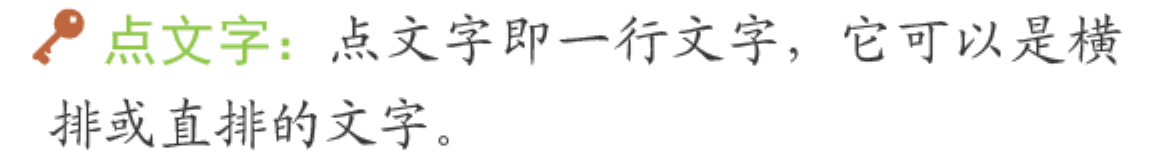
根据文字的创建方法不同，创建出的文字类型也不尽相同，如根据文字的排版方向可分为横排文字和直排文字；根据创建的内容可分为点文字、段落文字和路径文字。下面分别对每种类型的文字进行介绍。

- 横排文字：是指文字方向平行于水平面，可通过工具箱中的“横排文字工具” T 进行创建。



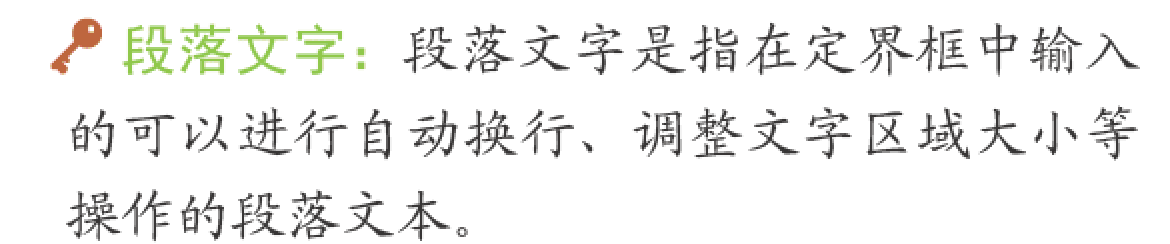
- 直排文字：直排即竖排，是指文字在垂直方向上平行于垂直水平面。可通过“直排文字工具” IT 进行创建。



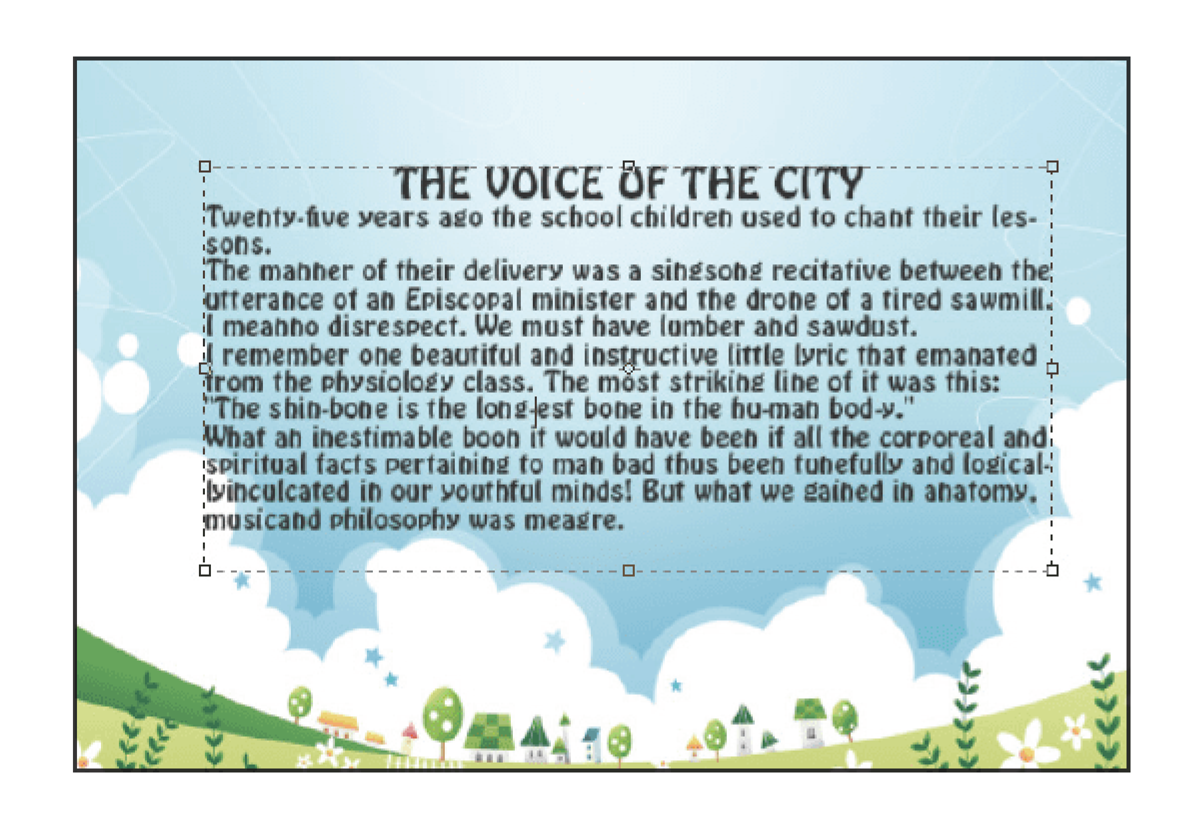


- 点文字：点文字即一行文字，它可以是横排或直排的文字。





- 段落文字：段落文字是指在定界框中输入的可以进行自动换行、调整文字区域大小等操作的段落文本。



经验一箩筐——路径文字

路径文字是指在路径上创建的文字，其前提需在图像中绘制出路径轨迹，然后在创建的路径上输入文字。

9.4.2 输入文字

Photoshop 中用于输入文字的工具位于文字工具组中，包括“横排文字工具” 、“直排文字工具” 、“横排文字蒙版工具” 和“直排文字蒙版工具” 。它们的使用方法基本相同，其使用方法是：在工具箱中选择任意一个文字工具，再在其工具属性栏中对“字体系列、字体大小、颜色”等进行设置后，使用鼠标在图像需要输入文本的位置单击即可输入，如右图所示。

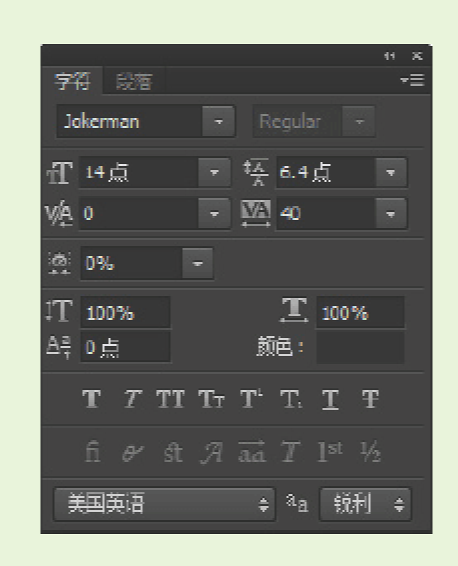


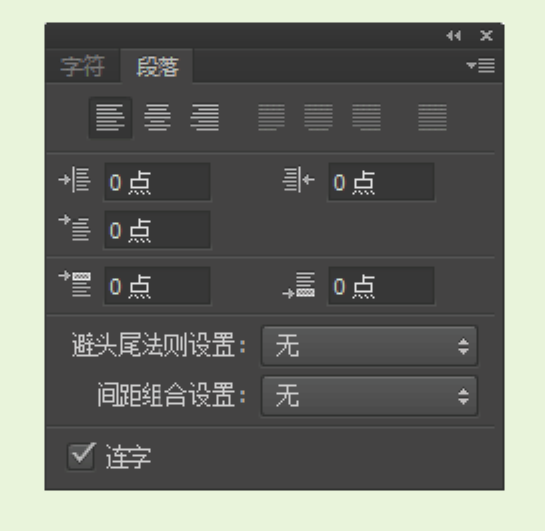
需要注意的是，用户若想输入段落文本，则在设置完工具属性栏后，需将鼠标移动到图像中绘制一个存放段落文字的文本框，然后在文本框中输入文本。

此外，输入完文本后，按 Ctrl+Enter 组合键可以结束输入状态。

经验一箩筐——设置字符样式

当创建了文字后，根据需要可对文字的大小、间距和对齐方式等属性进行设置，使文字更具艺术美感。而这些设置方法都可在“字符”和“段落”面板中进行。选择【窗口】/【字符】命令，可打开如下方左边所示的“字符”面板，在该面板中除可以对文本的字体系列、字体大小和颜色等基本参数进行设置外，还可以进行如大小写、字间距、下划线、上标和下标等参数的设置。选择【窗口】/【段落】命令，可打开如下方右边所示的“段落”面板，在该面板中可以对段落进行设置，如文本对齐方式、左右缩进等设置。

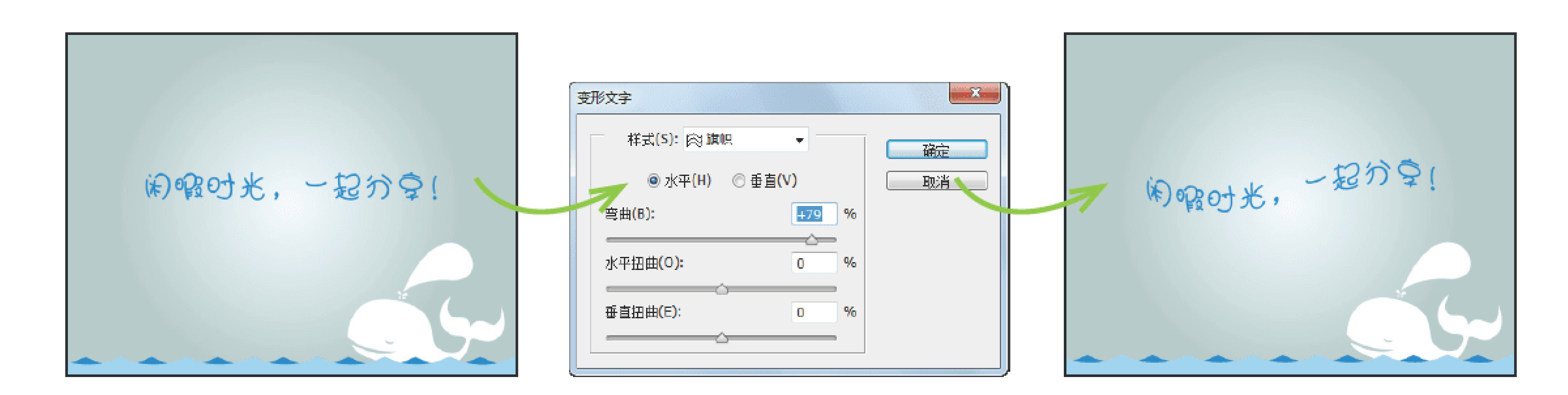




9.4.3 设置变形文字

在 Photoshop CS6 中可以制作多种变形文字，包括扇形、上弧、下弧、波浪和膨胀等多种效果。通过变形文字的使用，用户可以快速地对文本外观以及排列方式进行重新编辑，而这种新的排列方式，往往更加吸引注意力。在 Photoshop 中设置变形文字的方法是：输入文字后，选中文字，

在工具属性栏中单击按钮，打开“变形文字”对话框。在其中设置样式、弯曲等参数，最后单击 确定 按钮完成文字的变形，如下图所示。



9.4.4 创建路径文字

在一些图像中，用户往往能看到文字按照某种特殊的排列方式进行排列，以形成一个形状。这种效果是通过路径制作的文字，路径文字即是在路径上创建文字，因此需要先绘制出路径的轨迹，再在路径中输入需要的文本，在创建路径文字时，用户还可对路径的锚点进行编辑，使路径的轨迹更符合要求。创建路径文字的方法是：使用“钢笔工具”在需要输入文字的位置绘制一段路径，在工具箱中选择“文字工具”，并设置文本格式。在路径上单击鼠标，定位文本插入点，输入需要的文字，可看到文字将按照绘制的路径形状输入并排列，如下图所示。



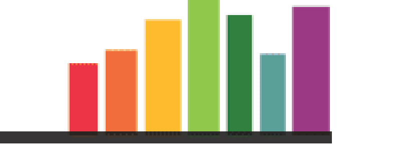


经验一箩筐——编辑文字路径

输入完成后，若发现路径曲线不符要求，在“路径”面板中选择输入文字后自动生成的文字路径，选择“钢笔工具”，按住 Ctrl 键，此时鼠标变为形状，在路径上单击鼠标可选择锚点，然后对路径曲线进行调整即可。

上机 1 小时 制作“兑奖广告”图像

- 巩固文本的输入方法以及文本格式的设置方法。
- 进一步掌握变形文字的设置方法。



本例将在兑奖广告图像中输入文本，并进行格式设置，包括文本的输入、格式的设置和图层样式的使用等操作，完成后的最终效果如下图所示。



光盘文件
素材 \ 第 9 章 \ 兑奖广告图像 .psd
效果 \ 第 9 章 \ 兑奖广告图像 .psd
实例演示 \ 第 9 章 \ 制作“兑奖广告”图像

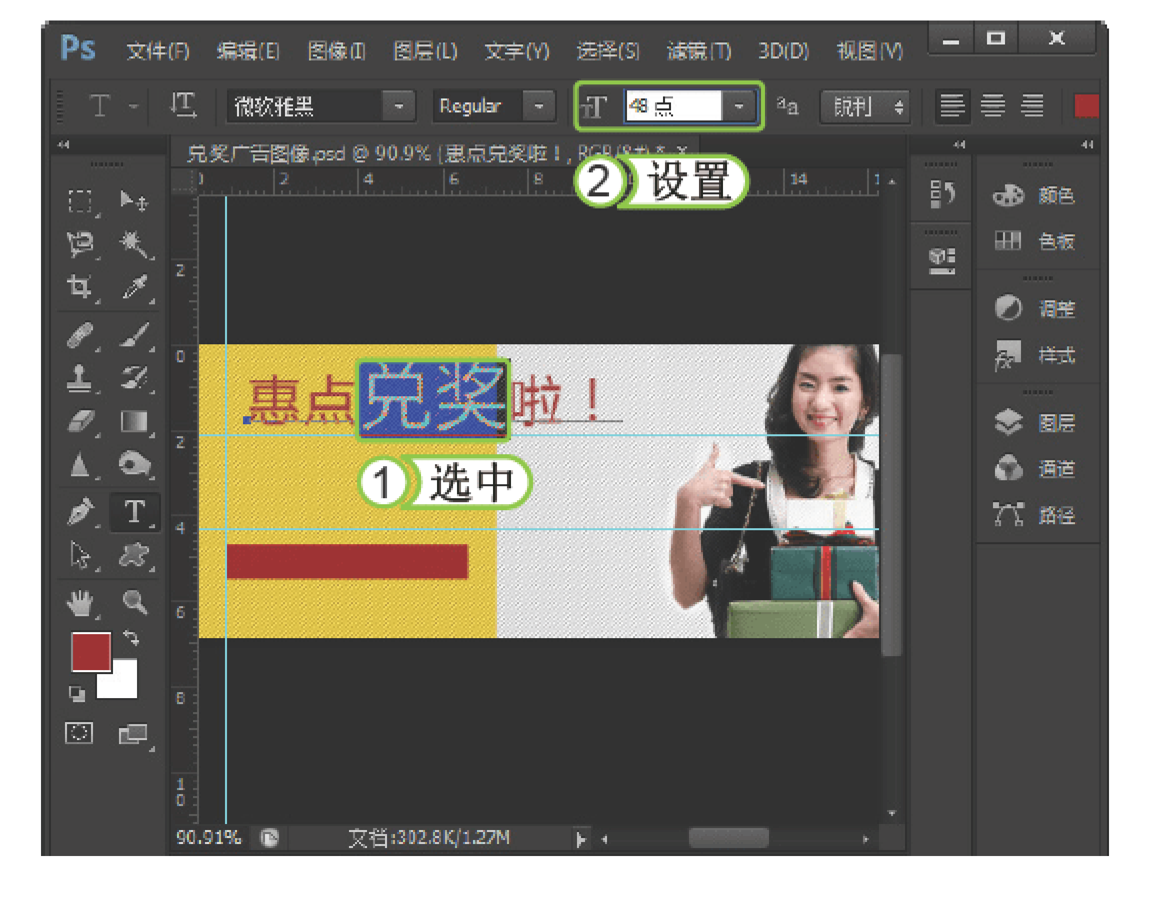
STEP 01：输入文本

1. 打开“兑奖广告图像 .psd”素材图像文件，在工具箱中选择“横排文字工具” T，设置前景色为“红色（#a30001）”。
2. 在其工具属性栏中设置字体为“微软雅黑”，大小为“36 点”。
3. 使用鼠标在图像中单击，输入“惠点兑奖啦！”文字。

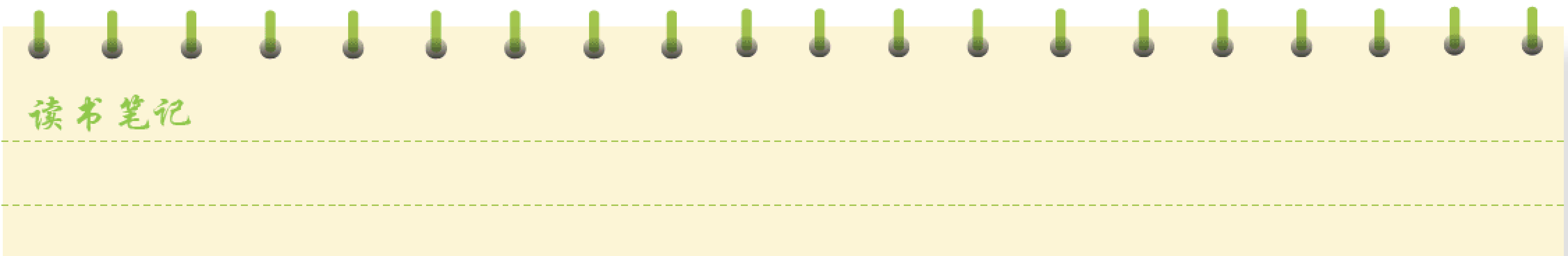


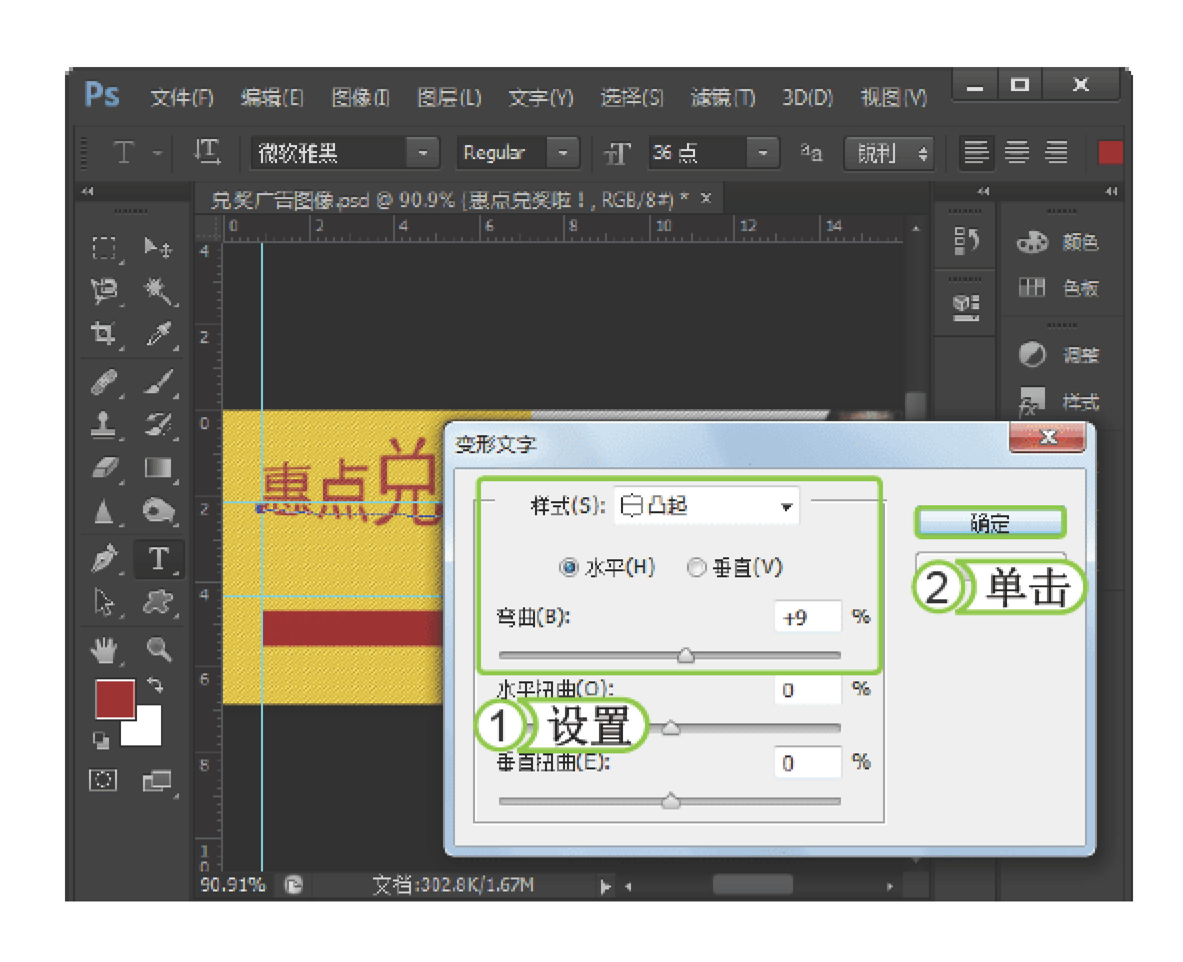
STEP 02：设置文本大小

1. 选择之前输入的“兑奖”文本。
2. 在“横排文字”工具属性栏中设置字体大小为“48 点”。



提个醒
只有在选择“横排文字工具” T 后，用户才能再次选择之前输入的文字。





STEP 03: 设置变形

1. 在“惠点兑奖啦！”文本外任意位置单击以取消“兑奖”文本的选中状态，再在“横排文字”工具属性栏中单击按钮，在打开的对话框中分别设置“样式、弯曲”为“凸起、+9”。
2. 单击 确定 按钮完成变形设置。

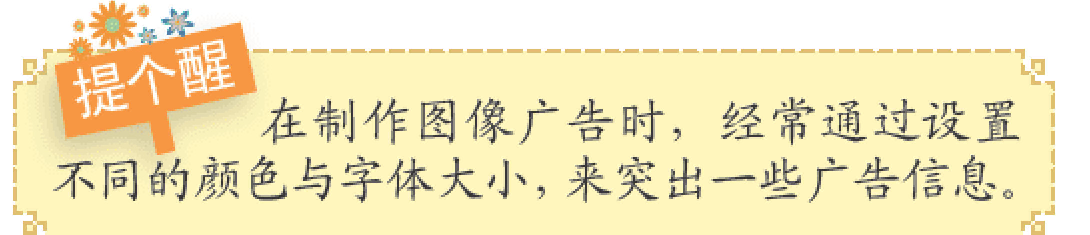
STEP 04: 输入文本并进行格式设置

1. 在图像窗口中单击并输入的文本“赶快到论坛晒单赚惠点吧！”。
2. 选中“赶快到论坛晒单赚惠点吧！”文本，选择【窗口】/【字符】命令，打开“字符”面板，单击按钮为文本设置“斜体”，设置大小为“20 点”，颜色为“黑色(#000000)”。

STEP 05: 设置文字格式

1. 选择输入的“赚惠点”文本。
2. 在“字符”面板中，设置大小为“30 点”，颜色为“红色(##a30001)”。




提个醒
在制作图像广告时，经常通过设置不同的颜色与字体大小，来突出一些广告信息。



STEP 06: 继续输入文字

1. 按 Ctrl+Enter 组合键，结束文字的编辑状态。在工具箱中单击按钮，将前景色与背景色互换。
2. 在工具属性栏中设置“字体系列、字体大小”为“汉仪细中圆简、12 点”。
3. 使用鼠标在图像中单击输入文本，最后选择“移动工具”，并拖动鼠标移动文字位置。

9.5 网页切片输出

网页图像效果制作完成后，需要切片后才能在制作网页时正常使用。而切片就是将图像切分成多个小块，以便在制作网页时使用。下面就将讲解网页切片输出的相关知识。

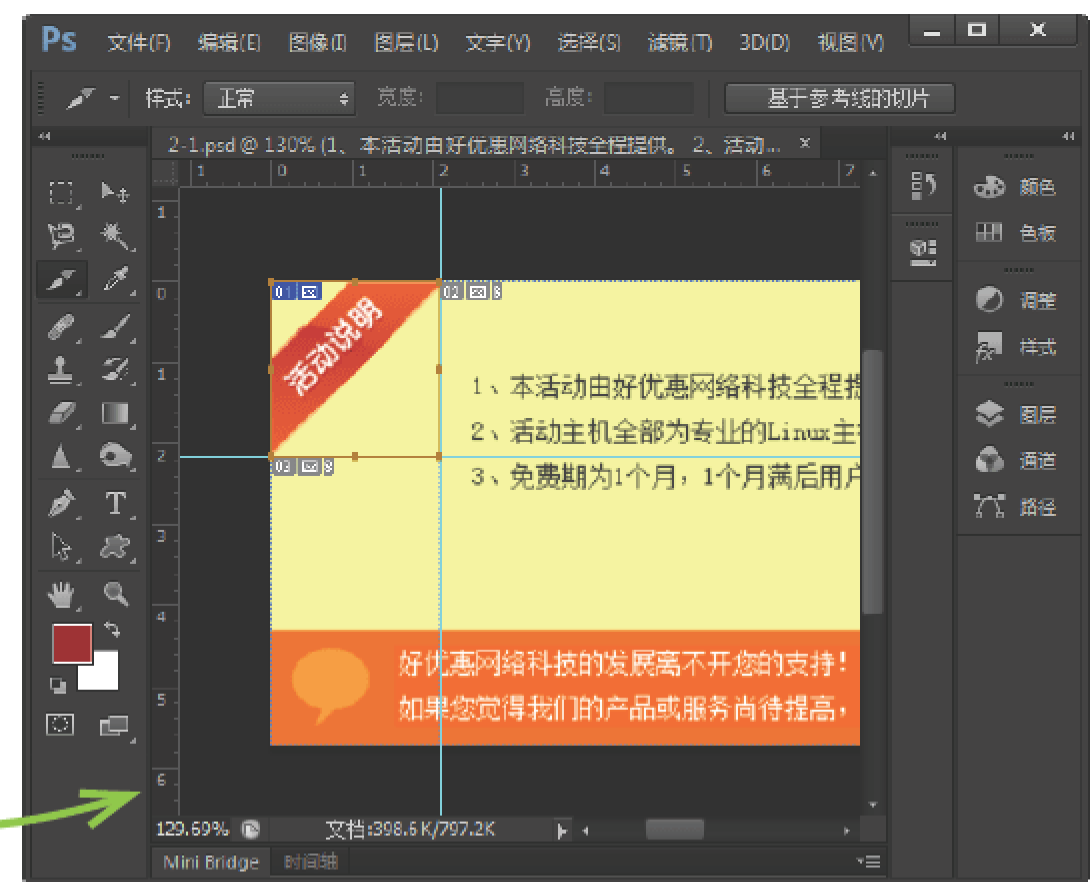
学习 1 小时

- 快速掌握切片的创建与编辑方法。
- 掌握切片输出的方法。

9.5.1 创建切片

切片就是在已制作好的图像中绘制一些矩形区域，以便将该区域中的图像导出为单独的图像。在 Photoshop CS6 中使用“切片工具”即可进行切片。切片的方法与使用“矩形工具”绘制矩形的方法相同。其方法是：在工具箱“裁剪工具”按钮上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“切片工具”，将鼠标光标移动到要切片图像的左上角，按住鼠标左键不放向右下角拖动，至合适位置时释放鼠标，完成切片的创建，如下图所示。





经验一箩筐——切片原则

切片时应只对需要的部分进行切片，要尽可能地减小切片面积，需清楚哪些内容是该图像所必需的，哪些是不需要的，并隐藏不需要的部分后再切片。对于纯色背景不需要切片，因为纯色背景只需在 Dreamweaver 中直接对容器进行背景颜色设置即可。对于渐变色背景由于可以通过重复的方式实现，因此只需要切片该图像的某一部分即可。当多个图像在网页页面中重复使用时，只需要对其中的任意一个进行切片，而不需要对每个图像都进行切片。

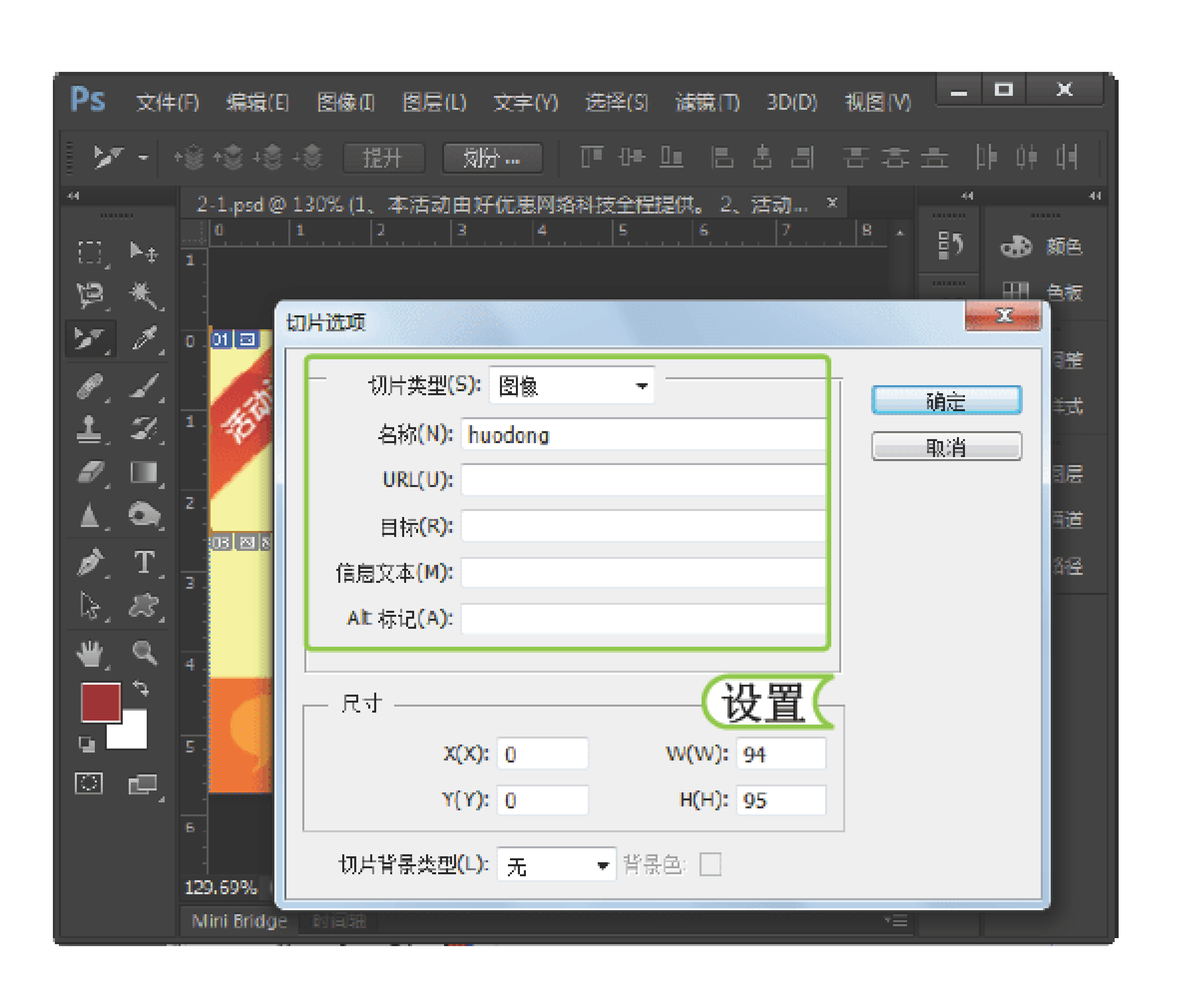
9.5.2 编辑切片

创建好切片后，可能创建的切片并不精确，此时，可对切片进行修改。另外，创建好的切片，可以通过“切片选项”对话框设置切片的名称、超级链接的 URL 地址等参数，其常用编辑方法如下。

调整切片：在工具箱中选择“切片选择工具”。将鼠标光标移动到切片中单击选中切片，再将鼠标光标移动至切片上方的锚点上，按住鼠标左键拖动调整大小。



设置切片选项：在切片上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑切片选项”命令。在打开的对话框中可根据需要设置切片的名称以及URL等参数。



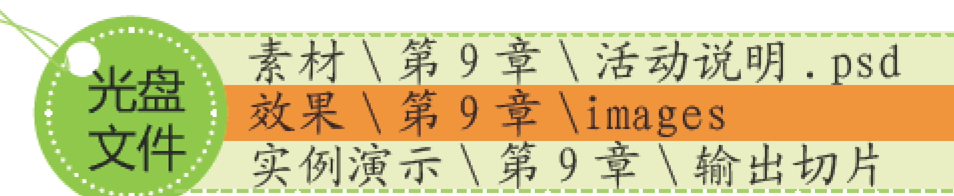
经验一箩筐——移动与删除切片

使用“切片选择工具”选择切片后，将鼠标光标移动到切片上，按住鼠标左键不放进行拖动，可调整切片的位置。选中切片后，按Delete键则可以删除选中的切片。

9.5.3 输出切片

目前网页中支持gif（静态及动画）、jpg及png格式的图像，在输出切片前需要先确定输出切片的格式类型，通常以输出gif静态图像优先，如果图像色彩非常丰富时，则优先考虑jpg格式，而如果图像需要背景透明时，则优先考虑使用png格式。

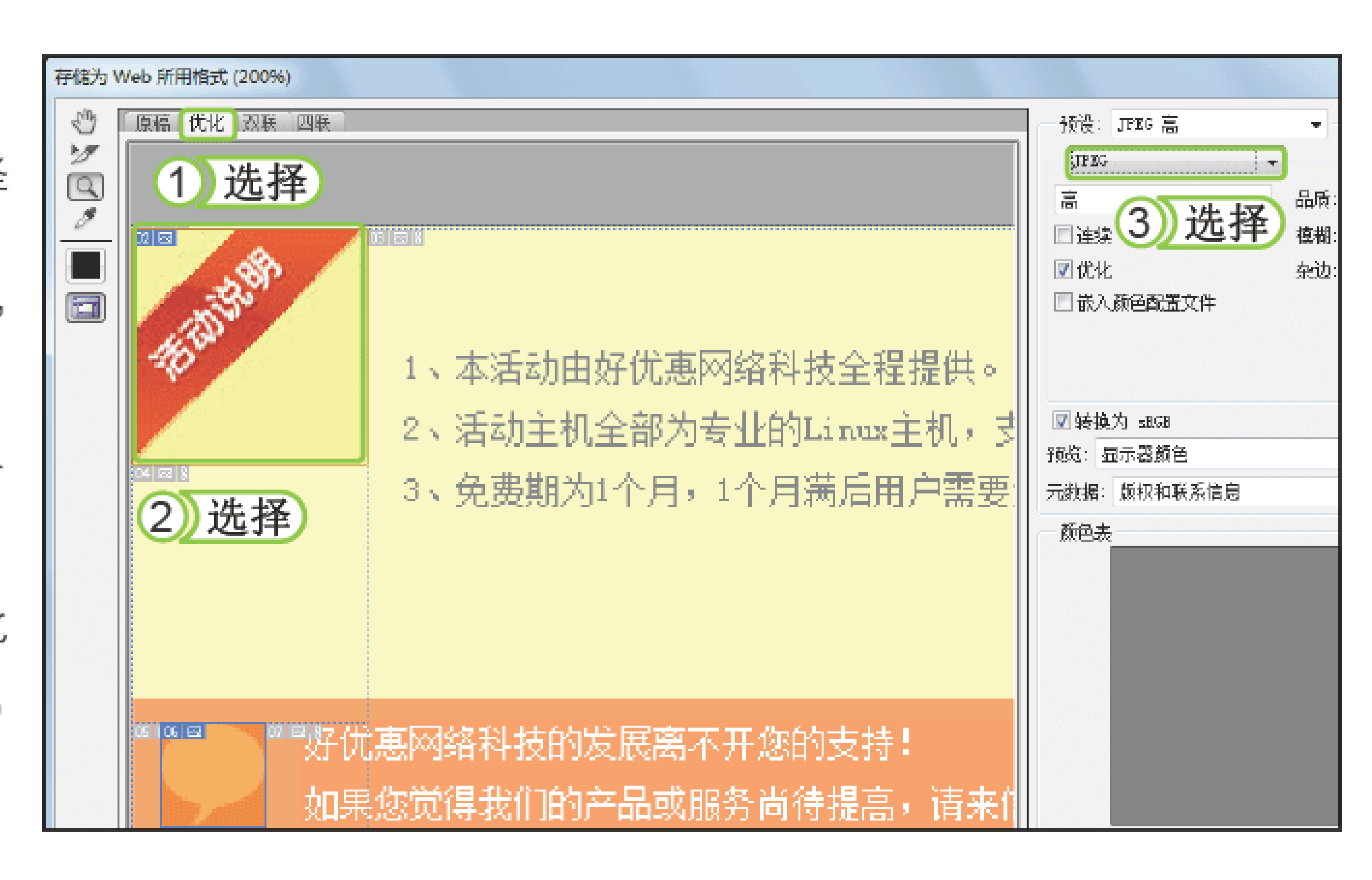
下面将打开已经切片完成的“活动说明.psd”图像，将其中的切片输出保存以方便用户制作网页时使用，其具体操作如下：



素材\第9章\活动说明.psd
效果\第9章\images
实例演示\第9章\输出切片

STEP 01：设置保存类型

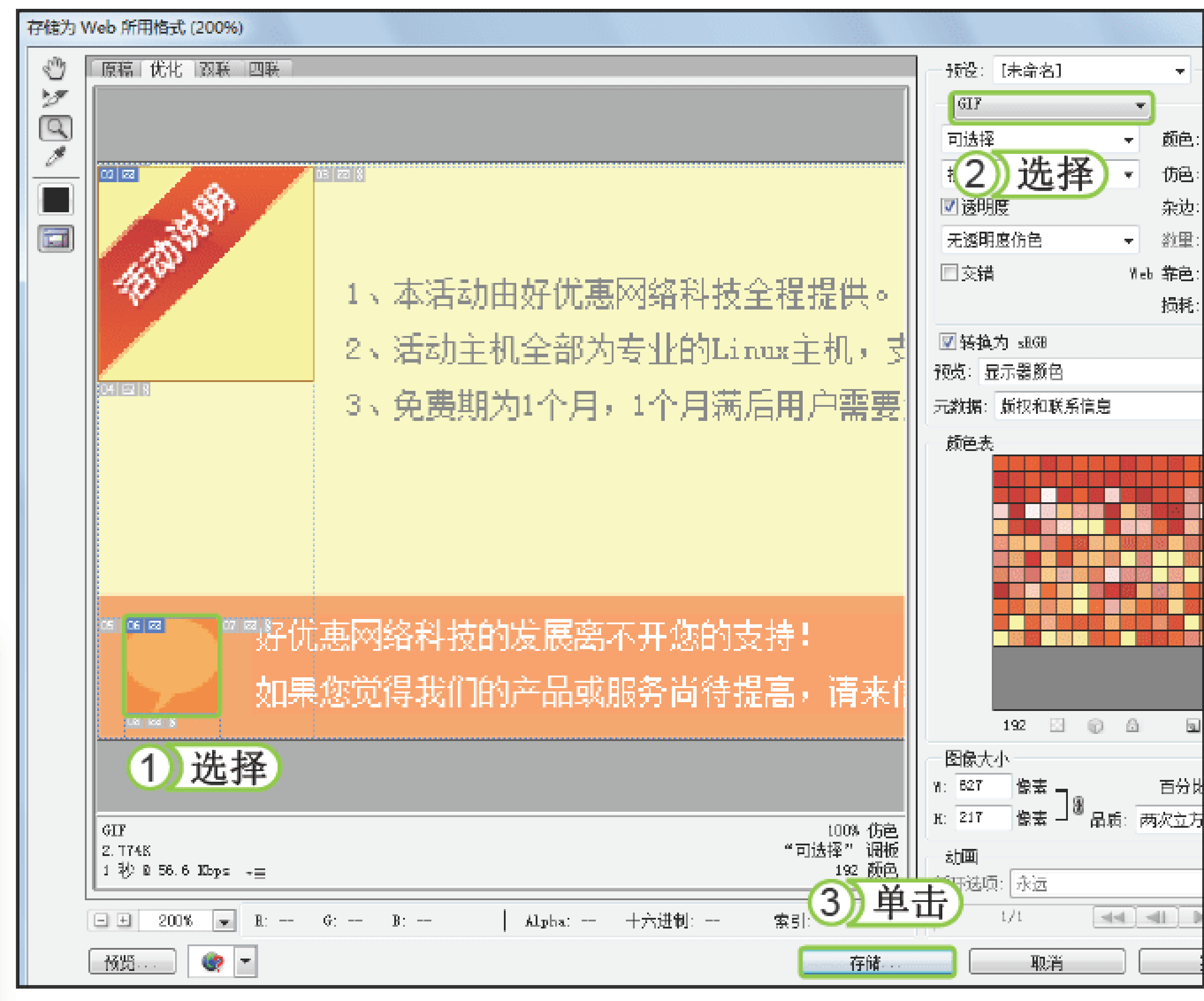
1. 打开“活动说明.psd”图像，选择【文件】/【存储为Web所用格式】命令，在打开的对话框中选择“优化”选项卡。
2. 在图像预览窗口中单击选择切片“02”。
3. 由于该切片图像色彩较丰富，因此设置其图像文件的格式为“JPEG”，其他选项保持默认设置不变。



STEP 02：继续设置保存类型

1. 在图像预览窗口中单击选择切片“06”。
2. 该切片图像色彩不丰富，因此设置其图片文件的格式为“GIF”，其余选项保持默认设置不变。
3. 设置完成后，单击 存储... 按钮。





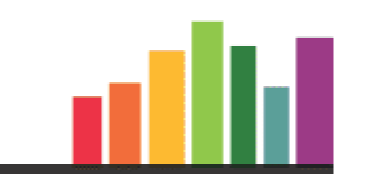
STEP 03：保存设置

1. 在“保存在”下拉列表框中选择存储文件的路径。
2. 在“文件名”文本框中输入图像的文件名。
3. 单击 保存(S) 按钮完成保存。在打开的提示对话框中单击 确定 按钮。

提个醒 在网页中使用的图像一般都是英文或中文拼音，为了避免反复操作，用户在输出切片时最好不要使用中文命名。

上机 1 小时 为“热门商品”图像切片并输出

- 巩固参考线的创建方法。
- 进一步掌握创建切片并输出切片的方法。



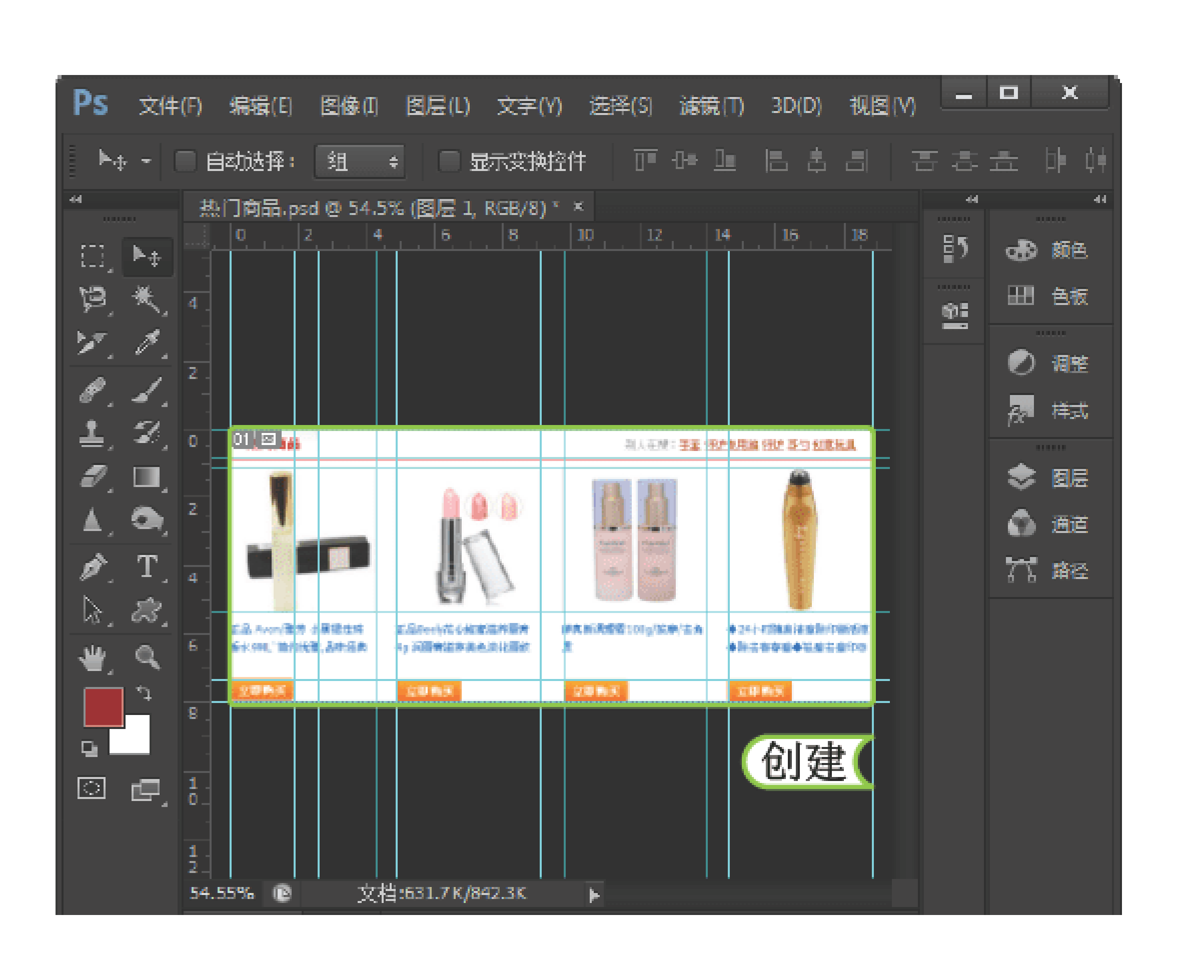
本例将为“热门商品”图像切片并输出，主要包括参考线的创建、创建切片、设置切片选项以及将切片输出等操作，完成后的最终效果如下图所示。



光盘文件
素材\第 9 章\热门商品.psd
效果\第 9 章\热门商品
实例演示\第 9 章\为“热门商品”图像切片并输出

STEP 01：创建参考线

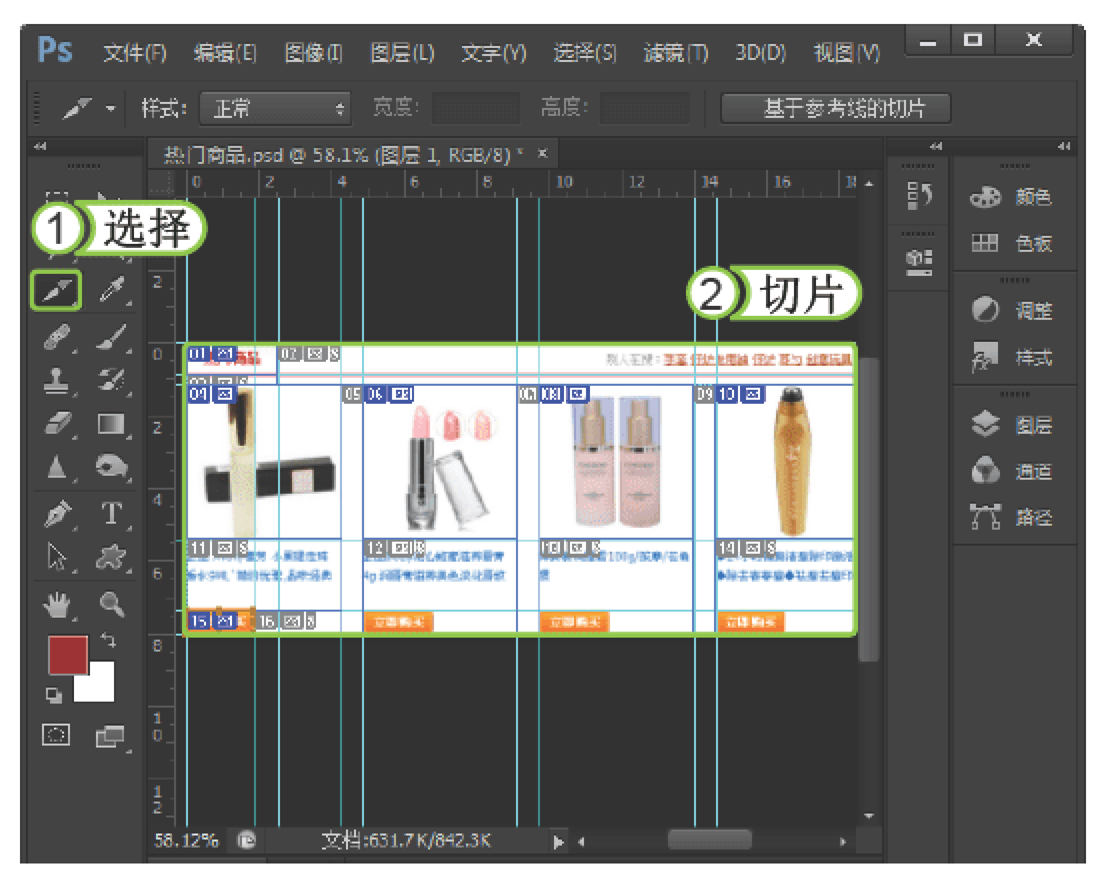
打开“热门商品 .psd”图像文件，按 Ctrl+R 组合键打开标尺，再为图像创建参考线。



提个醒
本例中“立即购买”按钮都是相同的，只需要为其中一个创建切片即可。

STEP 02：创建切片

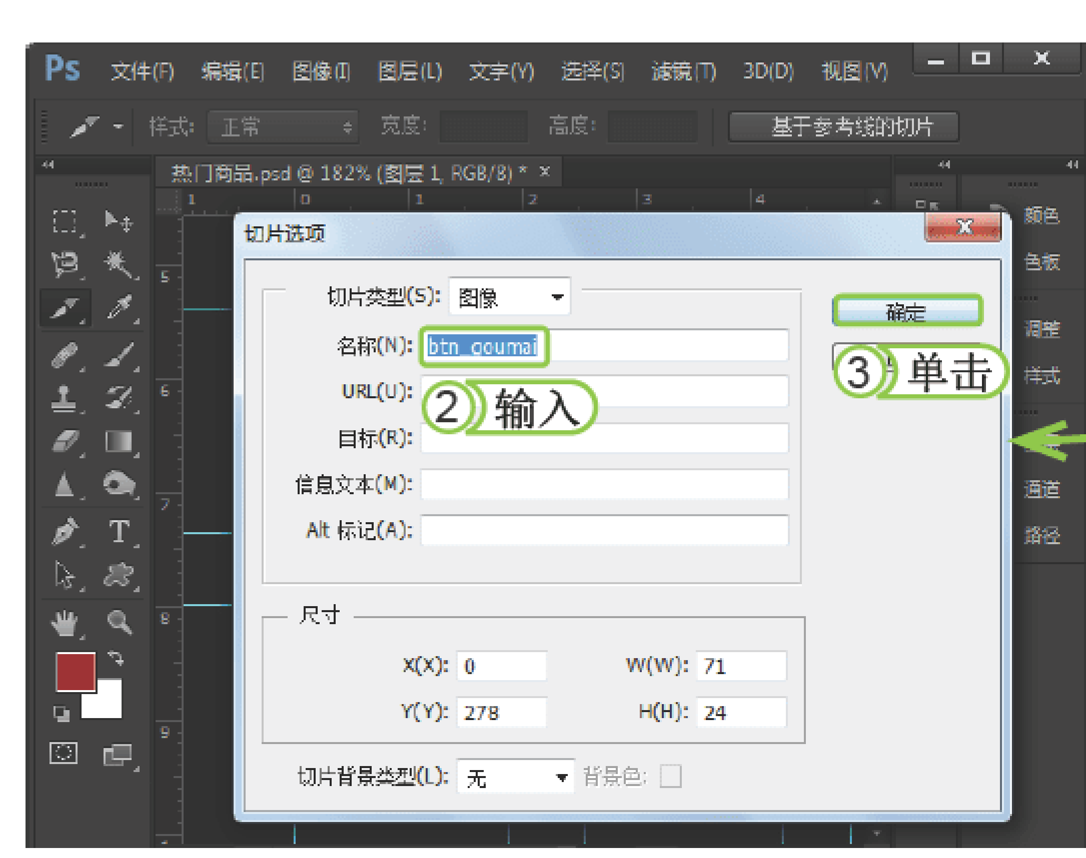
1. 在工具箱中选择“切片工具”。
2. 拖动鼠标为图像创建切片，创建时可以按空格键再拖动图像到需要创建切片的图像位置进行切片的创建操作。

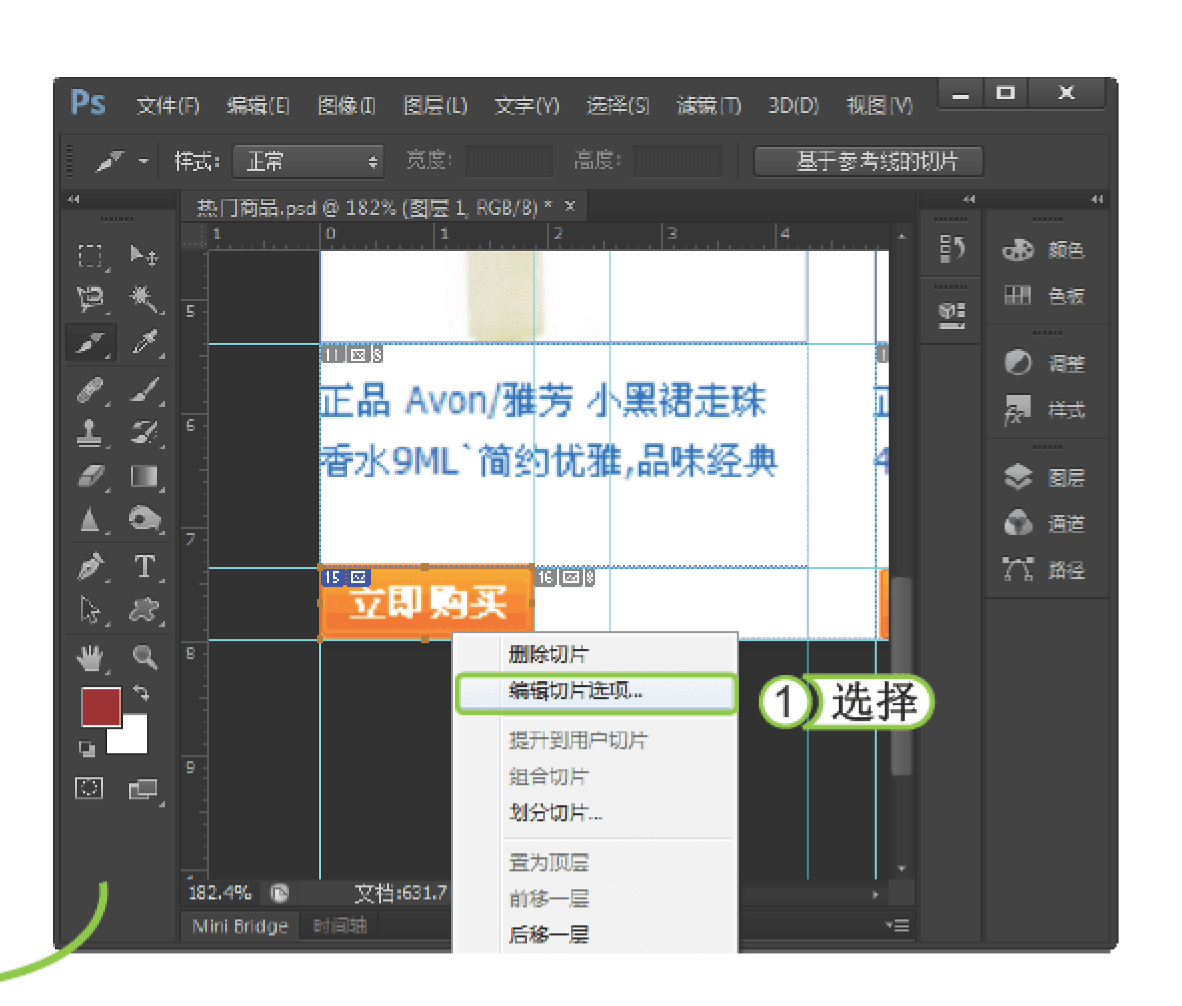


提个醒
为了切片准确，最好将图像放大后再切片。此外，用户切片的部分才会显示为蓝色，未切片而 Photoshop 自动划分的部分为灰色。

STEP 03：编辑切片选项

1. 在切片上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑切片选项”命令。
2. 在打开对话框的“名称”文本框中输入切片名称。
3. 单击 确定 按钮。按照相同的方法完成其他切片的切片选项设置。





提个醒
创建好参考线并选择“切片工具”后，在工具属性栏中单击 基于参考线的切片 按钮可以根据参考线快速进行切片的创建。

STEP 04：输出切片

1. 选择【文件】/【存储为 Web 所用格式】命令，在打开的对话框中，按住 Shift 键的同时，分别单击除“热门商品”切片外的所有切片。
2. 设置切片图像保存类型为“JPEG”，单击 存储... 按钮。





STEP 05：输出切片

1. 在“保存在”下拉列表框中选择保存位置。
2. 在“文件名”下拉列表框中输入名称。
3. 在“格式”下拉列表框中选择“仅限图像”选项。在“切片”下拉列表框中选择“所有用户切片”选项。
4. 单击 保存(S) 按钮。

9.6 练习 1 小时

本章主要介绍了 Photoshop 在制作网页主体界面时需要使用的知识，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需再进行巩固练习。下面以制作购物网站中的“用户登录效果图”为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

制作“用户登录效果图”

本例将练习制作用户登录效果图，通过制作可练习绘制圆角矩形、矩形、输入文字和设置文字等知识，其最终效果如右图所示。



光盘文件

效果\第 9 章\购物网站用户登录效果图.psd

实例演示\第 9 章\制作“用户登录效果图”





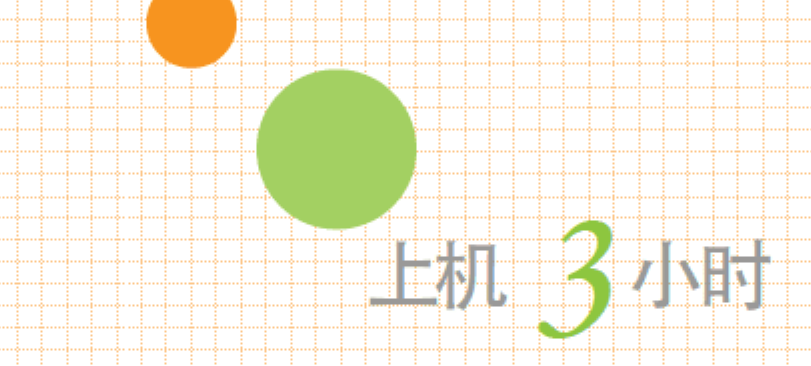


第10章 编辑网页图像

学习 2 小时

在制作网页的过程中，用户可能需要对图像进行一些简单的处理，如消除图像中的瑕疵、调整图像的颜色，以使图像效果符合需要；或使用图层来组合图像、使用滤镜来制作特殊效果的图像，使网页中的图像效果引人注目，达到吸引浏览者的目的。

- 图像编辑与色彩调整
- 使用图层和滤镜美化图像



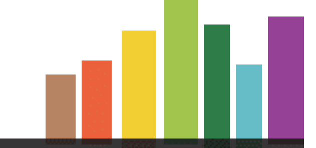
上机 3 小时

10.1 图像编辑与色彩调整

在制作网站时，并不是所有的图像都需要用户自行设置。用户经常还会根据实际情况美化、编辑一些图像照片。编辑图像一般可通过调整颜色、修改图像中的瑕疵和组合图像等完成，下面将对图像编辑与色彩调整的方法进行讲解。

学习 1 小时

- 快速掌握选区的创建与修改方法。
- 熟练掌握调整图像色彩的方法。
- 进一步掌握图像的编辑与修饰方法。



10.1.1 使用工具创建选区

选区用于指定工作范围，即确定要进行编辑的目标对象。用于创建选区的工具有“选框”工具组、“套索”工具组和“魔棒”工具组等。下面对最常用最基本的选区工具组进行介绍。

1. “选框”工具组

选框工具组用于创建规则形状的选区，如使用“矩形选框工具”可创建矩形或正方形选区，使用“椭圆选框工具”可创建椭圆形或圆形选区等。它们的使用方法类似，只是绘制出的选区形状不同。其使用方法是：在工具箱中选择“选框”工具组中的任意工具，鼠标光标变为＋形状，将鼠标移动到图像中需要选择的区域的起始点，按住鼠标左键不放并拖动鼠标到被选择区域的结束位置，释放鼠标后即可创建一个选区。如右图所示为使用“椭圆选框工具”绘制的一个椭圆选区。



需要注意的是，在绘制选区时，用户若想绘制正圆或正方形选区，可在绘制的同时按住 Shift 键拖动鼠标绘制。此外，按 Ctrl+D 组合键可以取消选区。

经验一箩筐——单行和单列选框工具的使用

使用“单行选框工具”和“单列选框工具”，可以在图像中创建宽度为 1 像素和高度为 1 像素的选区。其使用方法非常简单，只需选择“单行选框工具”和“单列选框工具”后，在图像窗口中单击鼠标。这两种工具一般用于网页中的分割线绘制，建立选区后，在选区中填充颜色即可完成分割线的制作。

2. “套索”工具组

当用户需要为线条复杂一些的图像建立选区时，就可以通过套索工具组来完成。“套索”工具组下有“套索工具”、“磁性套索工具”和“多边形套索工具”，其使用方法及作用分别如下。

套索工具：当需要创建一个复杂的选区来选取图像时，可使用套索工具进行选择。其使用方法是：选择“套索工具”，在需要选择的图像起始位置按住鼠标左键不放并沿图像边缘进行拖动，当回到图像起始点后释放鼠标左键，完成选区的创建。



磁性套索工具：当建立选区的图像边缘对比度高时，可使用磁性套索工具快速地建立选区。其使用方法是：选择“磁性套索工具”，当鼠标光标变为形状，将鼠标光标移动至需要绘制选区的起始点，单击鼠标左键创建选区的起始点，拖动鼠标，此时将产生一条套索线并自动附着在对比度较大的图像周围，继续拖动鼠标直到回到起始点处，鼠标光标将变为形状，单击鼠标完成选区的创建。



多边形套索工具：当需要选择的对象有很多直线段时，可使用多边形套索工具进行选择。其使用方法是：选择“多边形套索工具”，当鼠标光标变为形状，在绘制的图像起点处单击鼠标，然后根据图像轮廓移动鼠标并单击绘制选区，当光标移至起始点时，光标会变为形状，单击鼠标封闭创建选区。

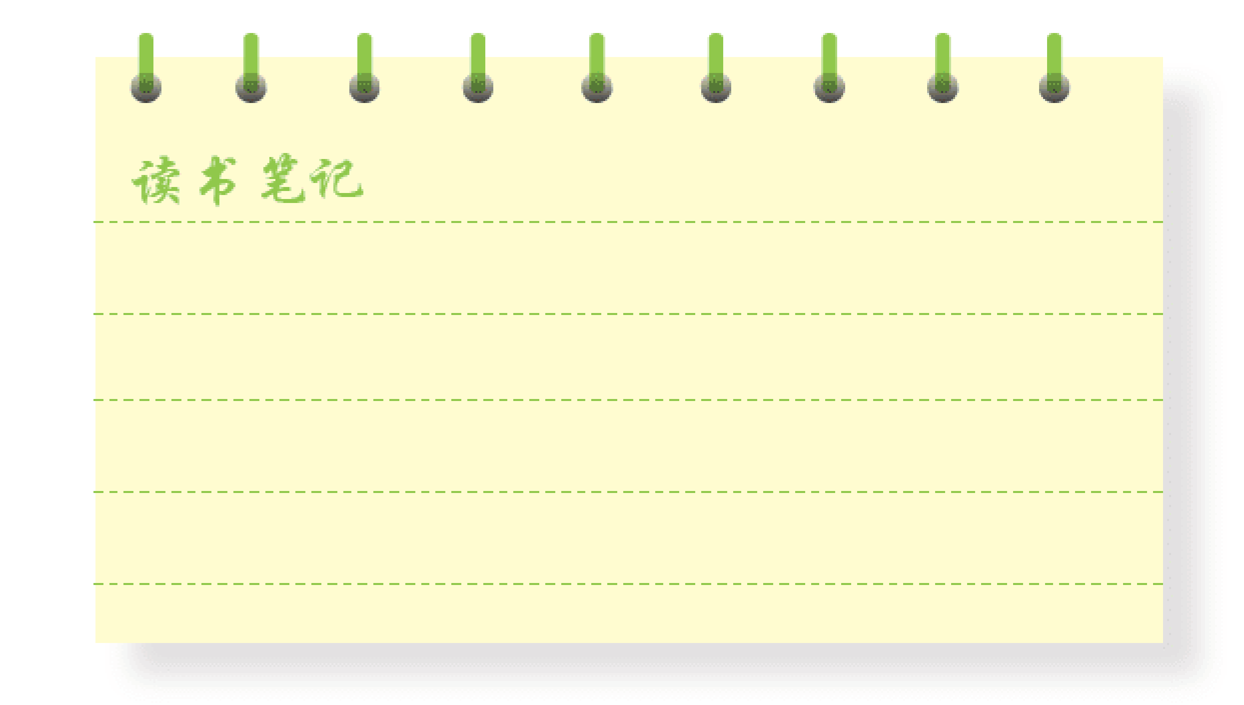


经验一箩筐——删除关键点

在使用“多边形套索工具”及“磁性套索工具”创建选区的过程中，如果产生的关键点不正确，可以按 Backspace 键进行删除，然后再重新创建。

经验一箩筐——隐藏选区

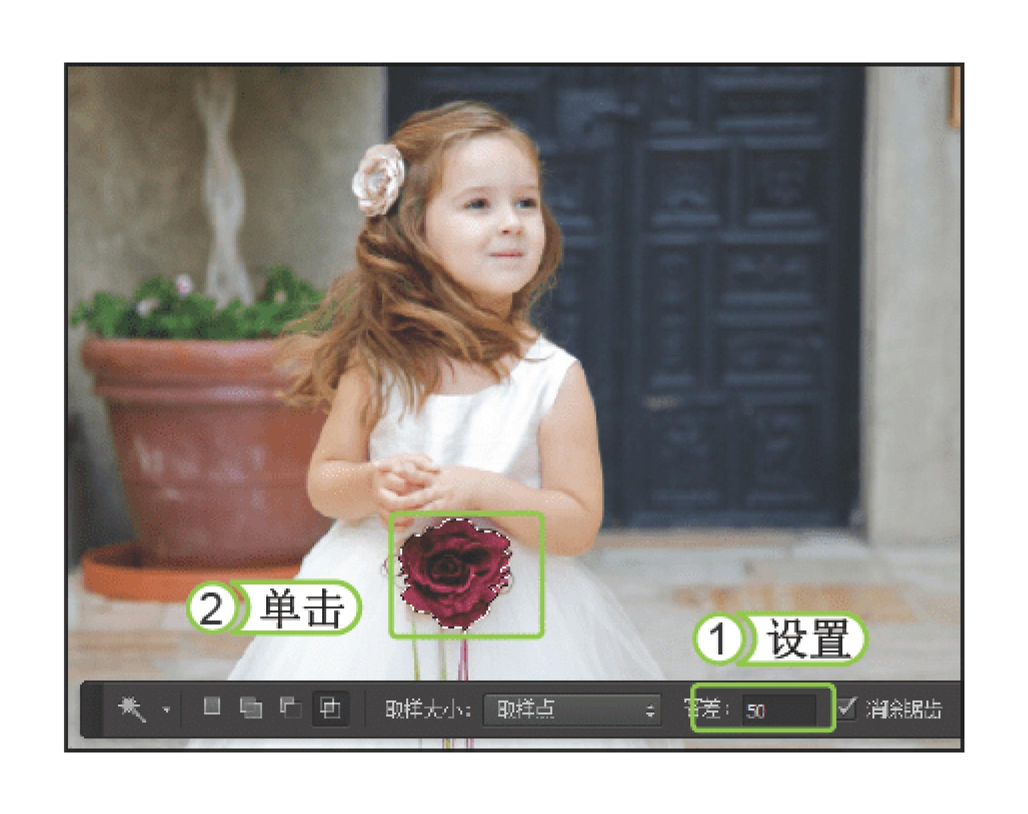
创建好选区后，有时为了方便操作，可以将选区隐藏，按 Ctrl+H 组合键即可，再次按 Ctrl+H 组合键时可重新显示选区。



3. “魔棒”工具组

“魔棒”工具组中的工具是根据颜色容差创建选区，即颜色在某个容差范围内就将其创建为选区，其中各工具的使用方法及作用分别如下。

- 魔棒工具："魔棒工具"根据颜色相似度（容差）创建选区，容差值越大，其选择的相似范围越大，所创建的选区越不精确。其使用方法是：选择"魔棒工具"后，在工具属性栏中设置"容差"值，再在要选择图像区域中的适当位置单击即可创建选区。
- 快速选择工具："快速选择工具"和"魔棒工具"的作用类似。其使用方法是：选择"快速选择工具"，在其工具属性栏中设置相应的参数后，在要选择的图像中拖动鼠标就可以快速地创建选区。





10.1.2 修改选区

创建选区后，可以增加选区或从原有选区中删除部分选区以及反选选区，另外还可以通过扩展、收缩等操作对选区进行修改，下面分别进行介绍。

1. 增删反选选区

为了简化编辑图像的操作，用户可在已有选区的基础上进行增加选区或者删除部分选区等操作。增删选区以及反选选区的方法如下。

- 增加选区：在使用"选区工具"建立选区的同时，按住 Shift 键，可在已建立选区的基础上，再新建多个选区。
- 删除选区：按住 Alt 键的同时，单击想要删除的选区，即可将单击的选区删除。
- 反选选区：如果想选择已选选区以外的区域，可使用反选选区的方法进行选择。按 Ctrl+Shift+I 组合键即可反选选区。

2. 收缩与扩展选区

收缩选区与扩展选区是两个相反的操作，收缩选区用于缩小选区的范围，而扩展选区则用于扩大选区的范围。它们常用于制作多轮廓的效果，收缩与扩展选区的方法如下。

- 收缩选区：建立选区后，选择【选择】/【修改】/【收缩】命令，打开"收缩选区"对话框，在该对话框中即可设置"收缩量"参数，完成设置后单击 确定 按钮。
- 扩展选区：建立选区后，选择【选择】/【修改】/【扩展】命令，打开"扩展选区"对话框，在该对话框中即可设置"扩展量"参数，完成设置后单击 确定 按钮。

经验一箩筐——羽化选区

羽化选区可以使选区呈平滑收缩状态，同时虚化选区的边缘，当复制羽化后的图像到新图像中时，可以与新图像进行非常好的过渡，不会显得生硬。其使用方法是：建立选区后，选择【选择】/【修改】/【羽化】命令，打开"羽化选区"对话框，在该对话框中设置"羽化半径"参数，完成设置后单击 确定 按钮。

10.1.3 使用工具修复与编辑图像

通过素材库或数码相机获得的图像往往不能完全满足用户的需要，如颜色不够鲜艳、图像过于单调、没有立体感和人物脸上有污点等，这时，就需要使用修饰工具来修改图像。Photoshop 中用于图像修复与编辑的工具很多，下面分别进行介绍。

1. 使用画笔工具

“画笔工具”是 Photoshop 中经常会使用到的工具，主要用于绘制各种轻柔的线条。“画笔工具”的使用方法很简单，其方法是：在工具箱中选择“画笔工具”，设置前景色后，在其工具属性栏中设置工具属性。最后使用鼠标在图像上拖动即可根据绘制的路径显示绘制的效果，如右图所示。



经验一箩筐——“画笔”面板的使用

若用户需要绘制更加精细的图像，或需要使用画笔绘制出不同的感觉，就需要使用“画笔”面板来设置画笔样式、纹理、杂色和平滑等参数。选择【窗口】/【画笔】命令打开如右图所示的“画笔”面板，在其中设置了对应参数后，用户即可在其下方的画笔浏览栏中看到设置后的效果。



读书笔记

2. 使用“图章”工具组

“图章”工具组包括“仿制图章工具”和“图案图章工具”，使用它们可修改图像和绘制图案。其中，“仿制图章工具”用于快速复制选中区域的图像及颜色等；“图案图章工具”用于将指定的图像填充到图像中。下面分别讲解它们的使用方法。

仿制图章工具：选择“仿制图章工具”。在其工具属性栏中，设置画笔大小、画笔样式和不透明度等选项，将鼠标光标移动至需要复制的地方，按住Alt键的同时单击鼠标左键进行取样。再将鼠标光标移动到画布中需要的位置拖动鼠标进行涂抹。

图案图章工具：“图案图章工具”的使用方法与“仿制图章工具”唯一不同的是，其操作时不需要按住Alt键就可进行取样填充。用户只需在选择工具后，在工具属性栏中选择要填充的图形，最后使用鼠标在图像需要的位置拖动鼠标进行涂抹即可。





3. 使用“修复”工具组

“修复”工具组可以将取样点的颜色信息精确地复制到图像其他区域，并保持目标图像的色相、饱和度和亮度，以及纹理等属性，是一组十分快捷方便的图像修复工具。其中“污点修复画笔工具”主要用于快速修复图像中的斑点、色块、污迹、霉变和划痕等小面积区域；“修复画笔工具”用于使用图像中与被修复区域相似的颜色去修复图像；“修补工具”的工作原理与“修复画笔工具”一样，唯一的区别是，在使用该工具进行操作时，要像使用套索工具一样绘制一个选区，然后通过将该区域内的图像拖动到目标位置完成对目标区域的修复。

本例将打开“人物.jig”图像，并将图像中人物脸上的红晕使用“修复”工具组去掉，其具体操作如下：

光盘文件
素材\第10章\人物.jpg
效果\第10章\人物.jpg
实例演示\第10章\使用“修复”工具组



STEP 01：使用“污点修复画笔工具”

1. 打开“人物.jpg”图像文件，并在工具箱中选择“污点修复画笔工具”。
2. 将鼠标光标移动到要修复的图像区域中进行拖动，完成污点的消除。

提个醒

为了避免“修复画笔工具”的画笔过大，影响修复效果，最好在工具属性栏中设置画笔大小为“20”。

STEP 02：使用“修复画笔工具”

1. 在工具箱中选择“修复画笔工具”。
2. 按住 Alt 键的同时，在左脸红晕左下角取样。
3. 拖动鼠标修复上方的红晕。

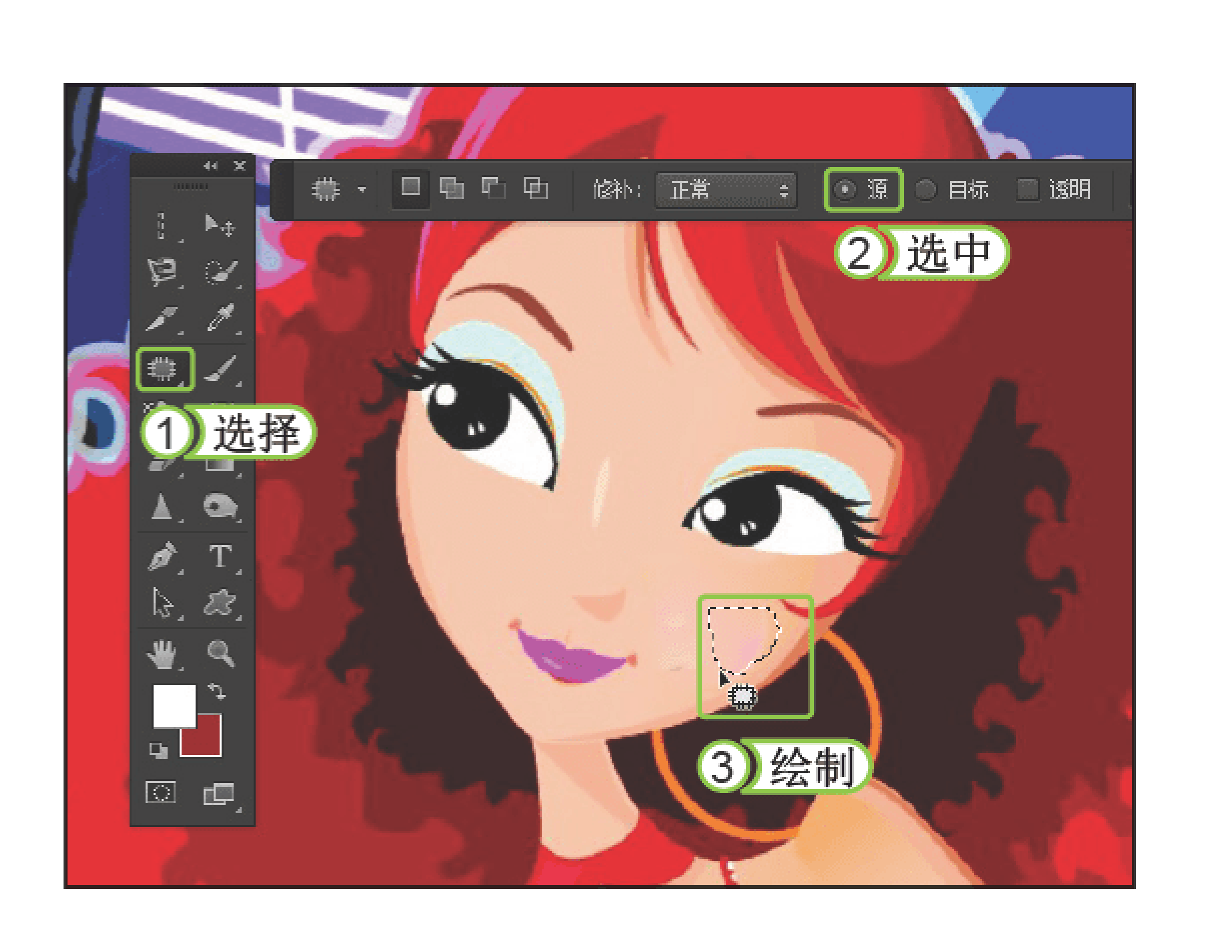


提个醒

取样时，最好将取样点定在需要修改的图像附近，这样修复部分的颜色、图像会失真的较少。

STEP 03：使用“修补工具”

1. 选择“修补工具”，在要修复的下方红晕上拖动鼠标以完成修复操作。
2. 在其工具栏中选中 源 单选按钮。
3. 拖动鼠标框选要修复的图像区域。



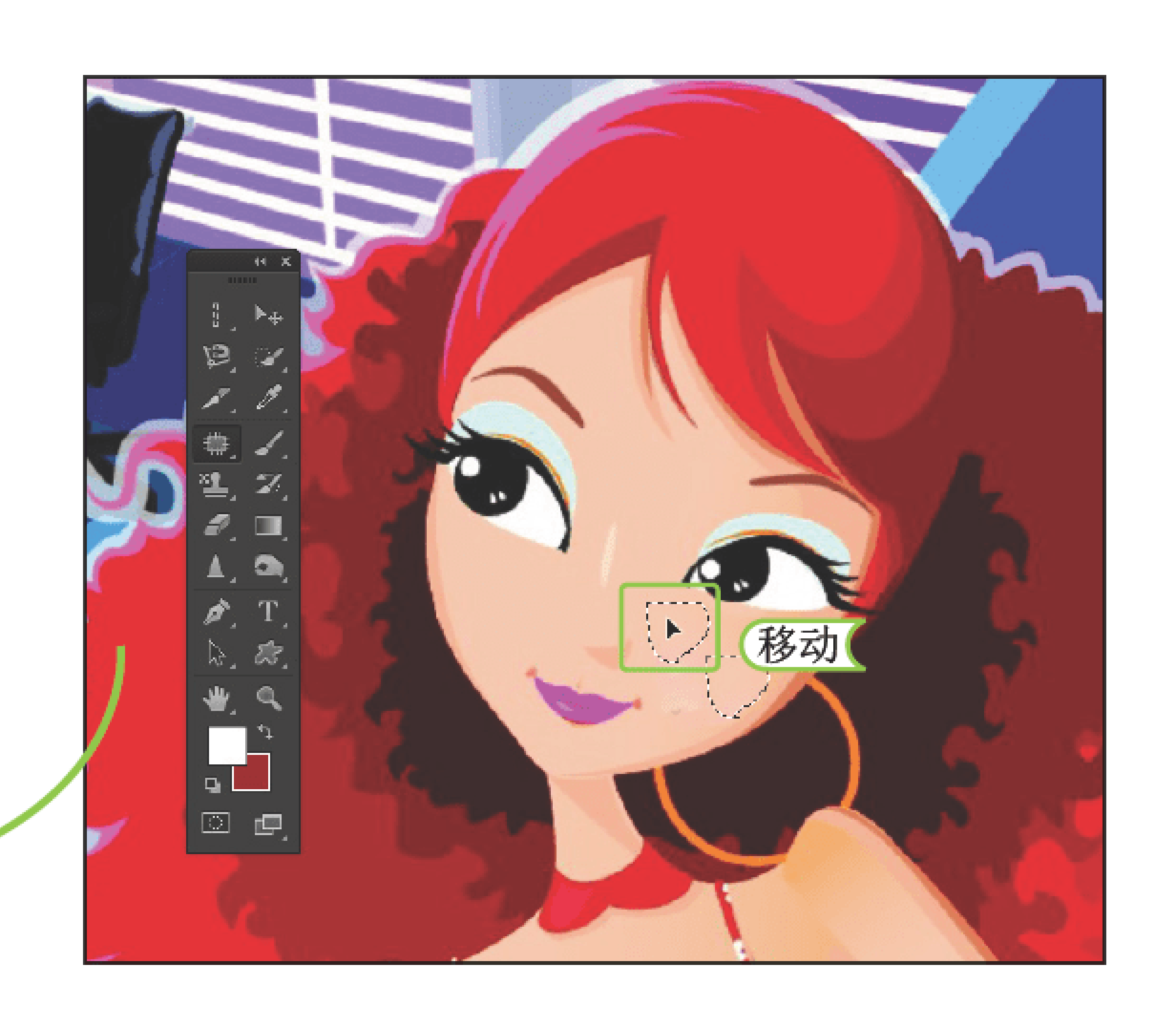
提个醒

由于“修复画笔工具”对红晕的消除能力有限，所以部分区域需要配合“修补工具”使用。

STEP 04：完成修复

将鼠标光标移动到框选区域中，按住鼠标左键不放，将框选的区域拖动到无红晕的图像位置，让其使用该处的图像进行图像修复。





4. 使用“橡皮擦”工具组

在使用各种工具进行绘画的过程中，难免会出错，此时可使用“橡皮擦”工具组中的工具擦除不需要的部分。橡皮擦工具组包括“橡皮擦工具”、“背景橡皮擦工具”和“魔术橡皮擦工具”，下面将分别对它们的使用方法进行介绍。

（1）橡皮擦工具

“橡皮擦工具”用于擦除图像中的内容，当擦除“背景”图层或锁定了透明区域的图层时，擦除的部分会变为背景色，当擦除其他图层时则可擦除图像中的像素，“橡皮擦工具”的使用方法是：选择“橡皮擦工具”，在工具属性栏中设置属性，再使用鼠标在图像中需要删除的区域中进行涂抹，如右图所示。



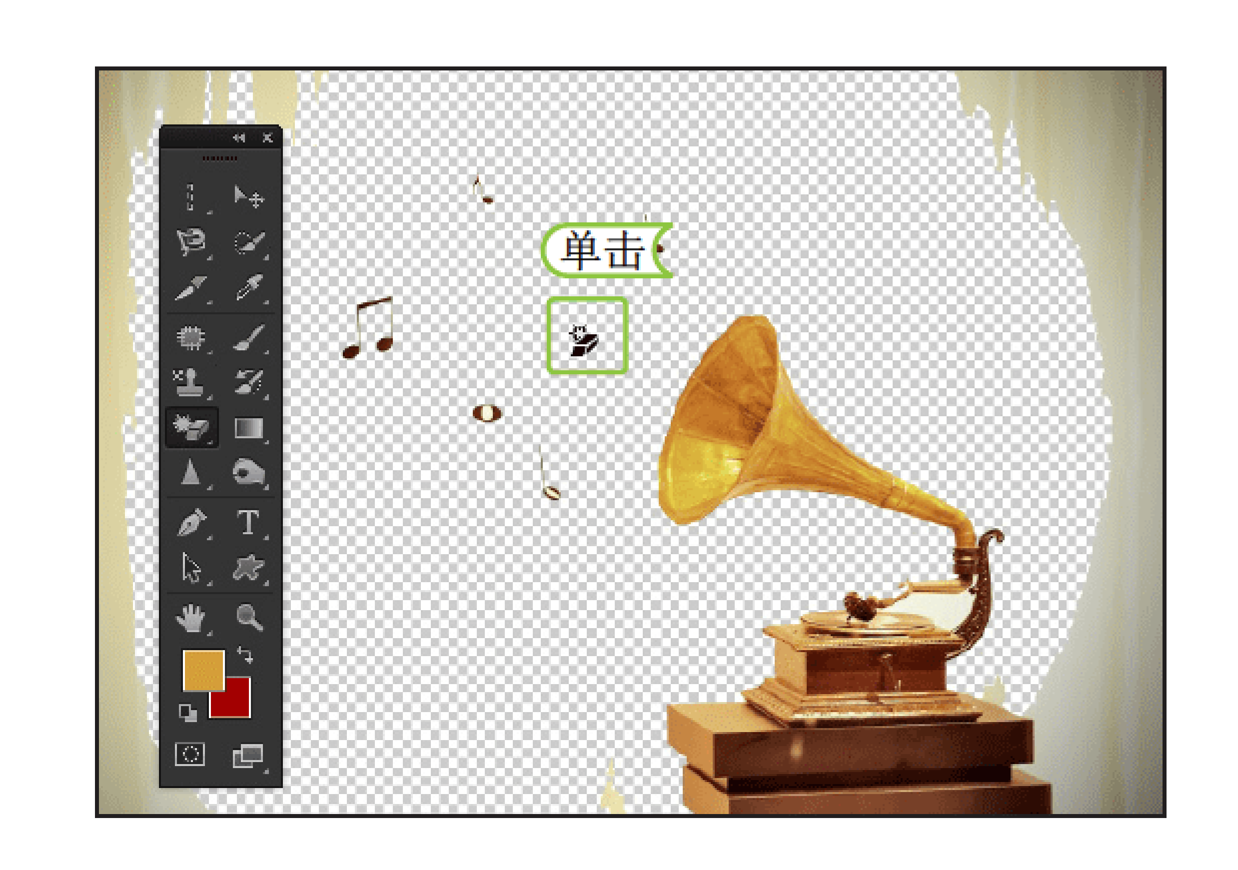
（2）背景橡皮擦工具

“背景橡皮擦工具”能自动采集画笔中心的色样，同时删除画笔内出现的同种颜色，使擦除的区域变为透明。其使用方法是：选择“背景橡皮擦工具”，在其工具属性栏中可通过“限制”下拉列表框选择擦除的模式，在“容差”数值框中设置边缘的擦除效果；选中 保护前景色 复选框则可保护前景色在擦除时不被擦掉。



（3）魔术橡皮擦工具

“魔术橡皮擦工具”能自动分析图像的边缘，擦除图像中轮廓明显的区域。当擦除普通图层时，擦除区域将变为透明；当擦除“背景”图层或锁定的透明区域的图层时，擦除的区域将变为背景色。



5. 使用“减淡”工具组

当处理的图像缺乏层次感和立体感时，用户可以使用加深或减淡工具对其进行编辑。其中，“加深工具”位于工具箱的减淡工具组中，和“减淡工具”作用相反，使用它可以降低颜色的亮度，使画面的颜色变暗。当图像曝光过度或需增强图像颜色对比度时，就可使用“加深工具”加深图像的颜色；“减淡工具”可以通过提高颜色的亮度，使画面的颜色变浅，让图像颜色变的鲜艳、明亮，其使用方法分别如下。

加深工具：选择"加深工具"在工具属性栏中设置属性后，使用鼠标在图像中需要加深颜色的区域进行涂抹。在工具属性栏中的"曝光度"数值框，用于设置颜色亮度。

减淡工具：选择"减淡工具"，在工具属性栏中设置属性后，使用鼠标在图像中需要减淡颜色的区域进行涂抹。在工具属性栏中的"范围"下拉列表框，用于设置颜色减淡效果，其中"阴影"选项减淡效果最弱；"高光"选项减淡效果最强。



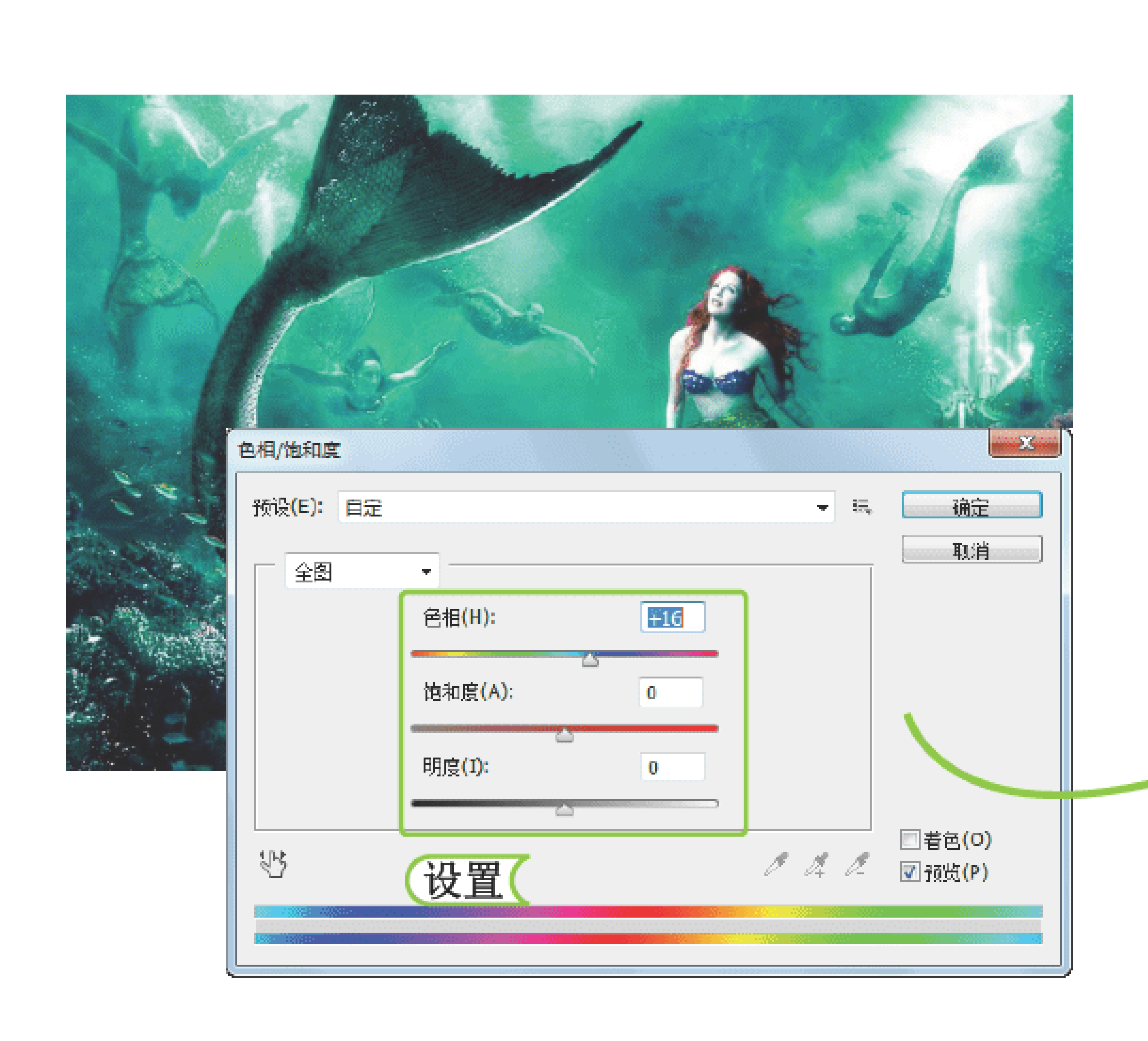


10.1.4 调整图像颜色

用户将网页素材图像拿到手时，并不是每张图像都能直接使用的，有些图像颜色可能会太灰，这时，用户就可通过调色命令对图像颜色进行编辑。Photoshop 中用于调色的命令很多，下面将讲解几个在网页制作时常用的调色命令。

1. 调整色相 / 饱和度

在"色相 / 饱和度"对话框中可对图像的色相和饱和度进行调整，对饱和度不够或过高而使图像颜色偏色的图像得到一定的校正作用。其使用方法是：打开图像，选择【图像】/【调整】/【色相 / 饱和度】命令，在打开的"色相 / 饱和度"对话框中设置图像的色相、饱和度和透明度，完成后单击 确定 按钮，如下图所示。





2. 调整亮度 / 对比度

网页图像素材有时会出现偏亮、偏暗或图像模糊的情况，此时可以通过调整图像的亮度及对比度来获得一个较好的图像效果。其使用方法是：打开图像，选择【图像】/【调整】/【亮度 / 对比度】命令，在打开的“亮度 / 对比度”对话框的“亮度”和“对比度”文本框中，输入需要调整的值后单击 确定 按钮。

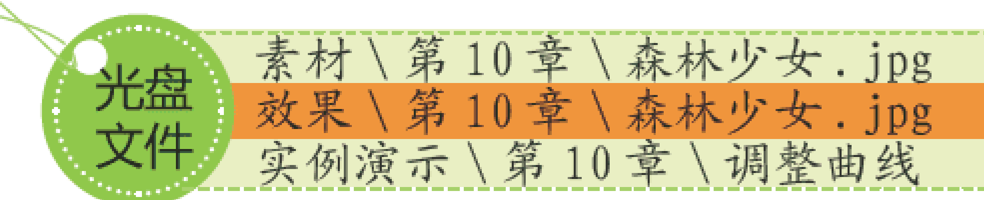




3. 调整曲线

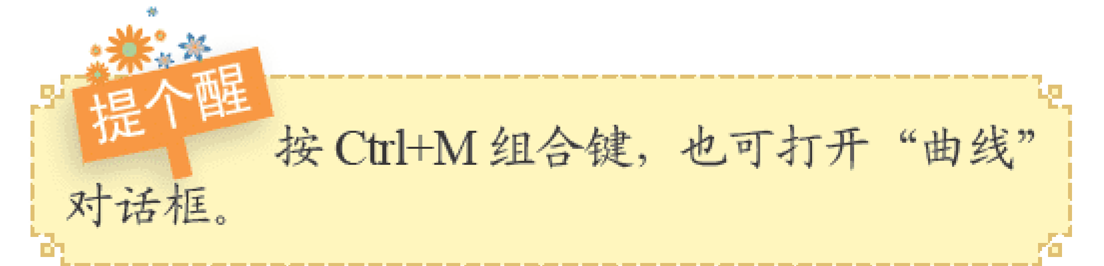
当一张照片整体效果欠佳，对比度、亮度和色彩都不满意时，用户可以通过调整图像的曲线对图像的整体对比度、亮度和色彩进行调整，使调整后的图像看起来更有质感。

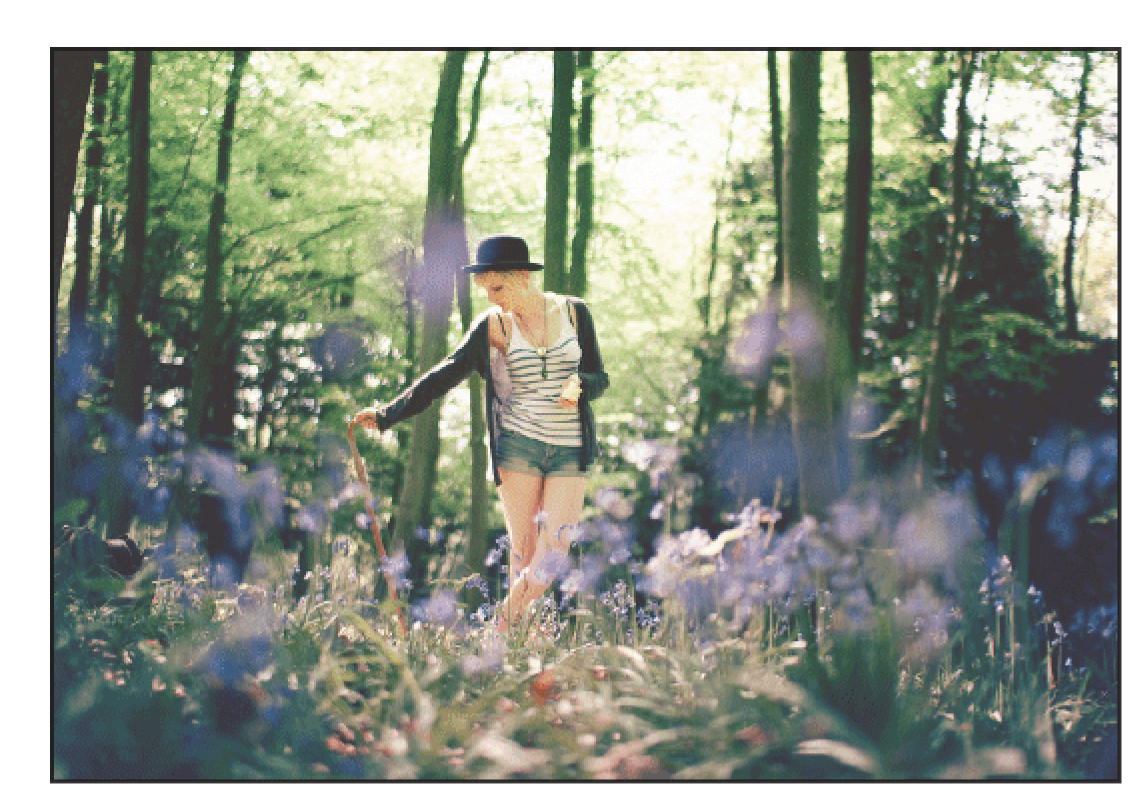
下面将在“森林少女.jpg”图像中使用“曲线”命令调整图像的色彩，使原本偏灰、饱和度不足的图像变得清晰、明亮，其具体操作如下：



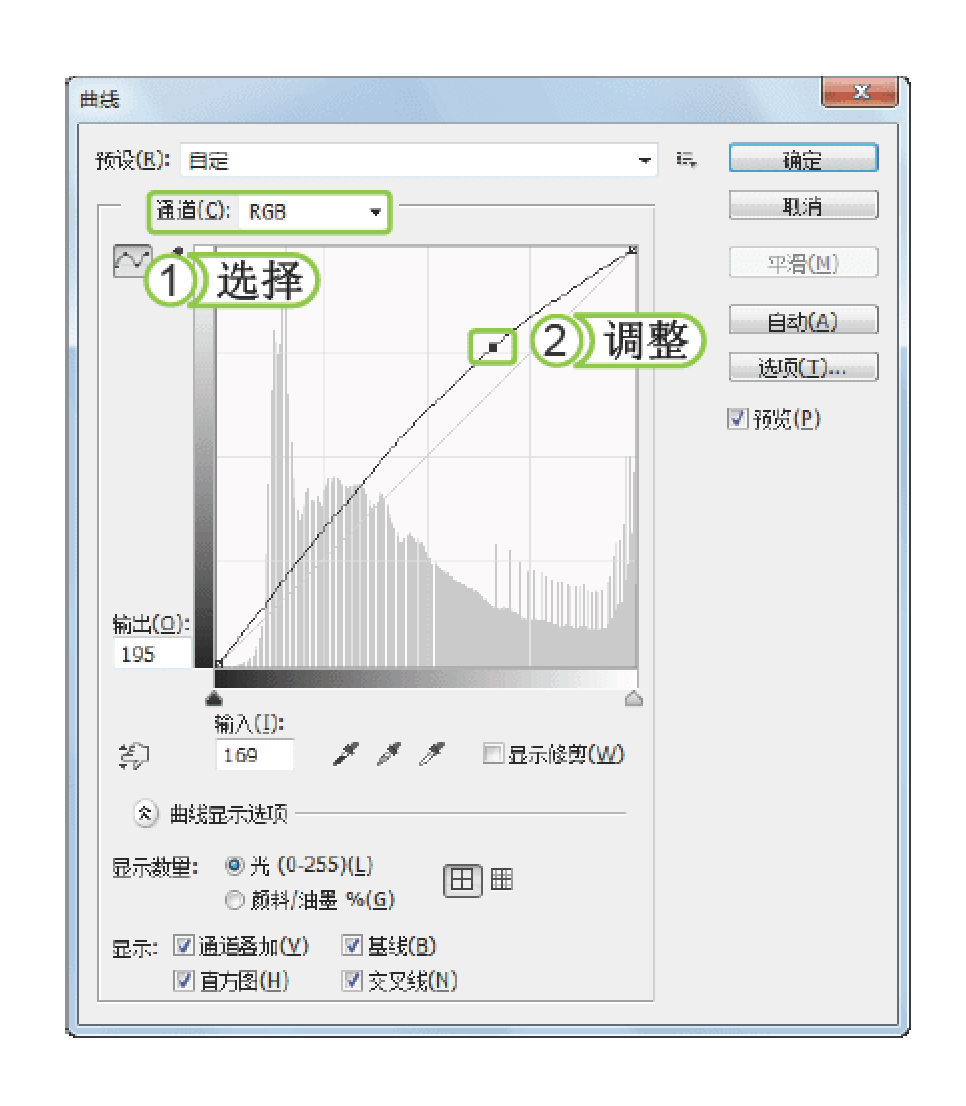
STEP 01：打开源图像

打开“森林少女.jpg”图像文件，选择【图像】/【调整】/【曲线】命令，打开“曲线”对话框。





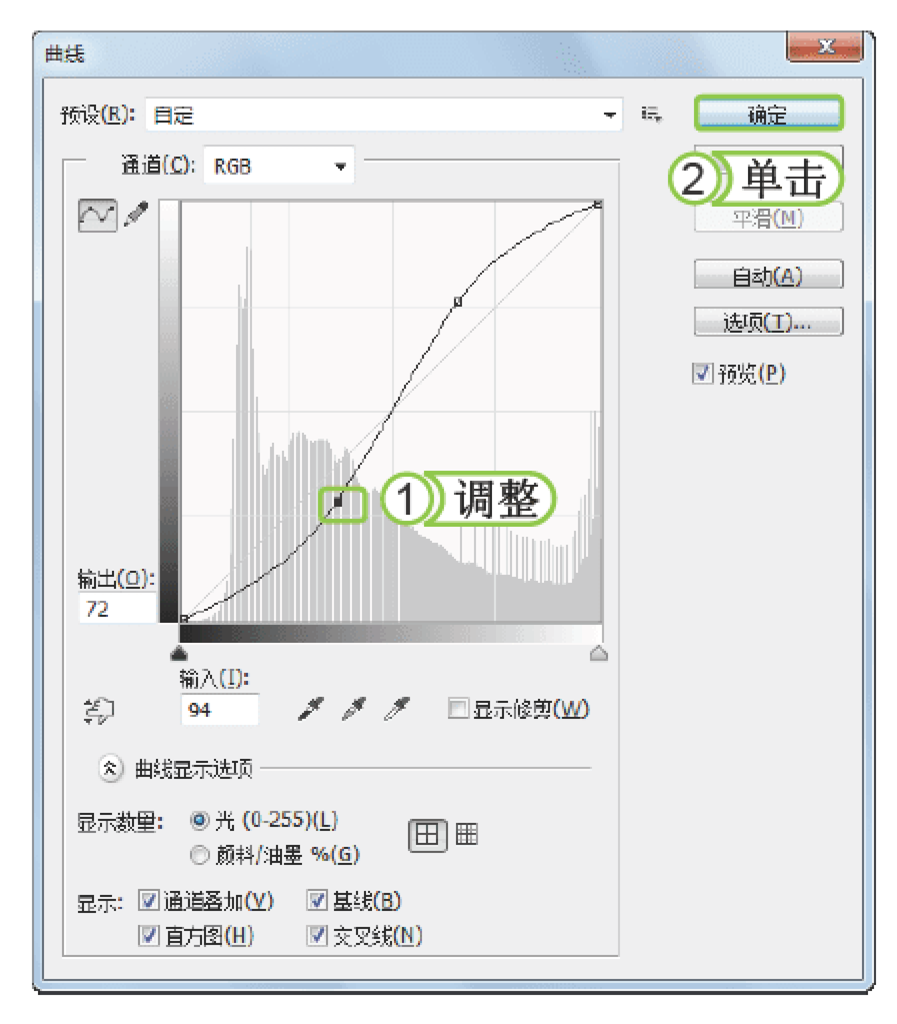
读书笔记



STEP 02：设置“曲线”参数

1. 在“通道”下拉列表中选择“RGB”选项。
2. 将鼠标光标移动到曲线编辑框中的斜线上方，单击鼠标创建一个控制点，拖动控制点调整曲线。

> **提个醒**
> “曲线”对话框中的按钮与“色阶”对话框中对应的按钮作用类似，都可以在图像中获取黑场、灰场和白场。



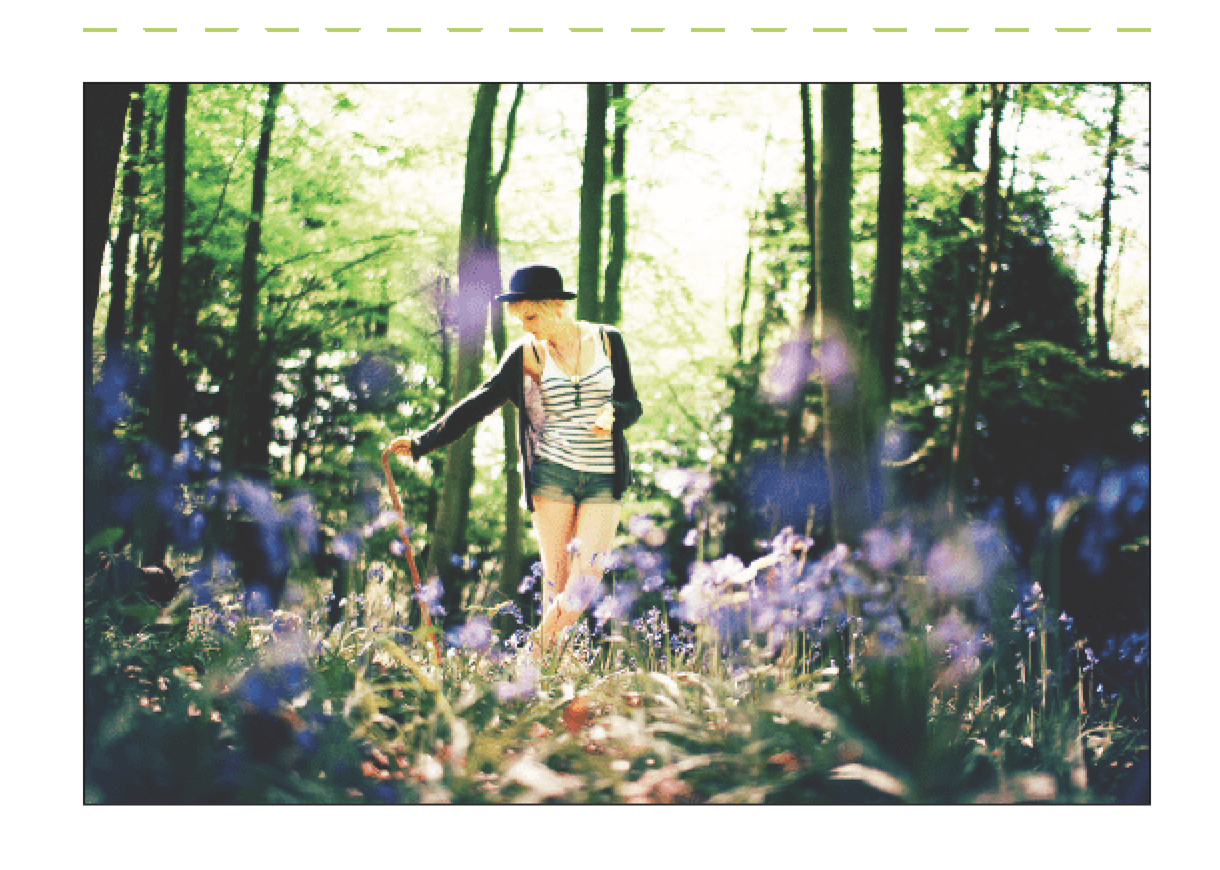
STEP 03：增加控制点

1. 再将鼠标光标移动到曲线编辑框中的斜线下方，单击鼠标创建另一个控制点，拖动控制点调整曲线。
2. 单击 确定 按钮。

> **提个醒**
> 当不需要某个控制点时，可将其取消。取消控制点的方法是：按住 Ctrl 键将鼠标光标移动到控制点上并单击。

STEP 04：查看调整后的效果

返回图像显示窗口，完成最终效果。

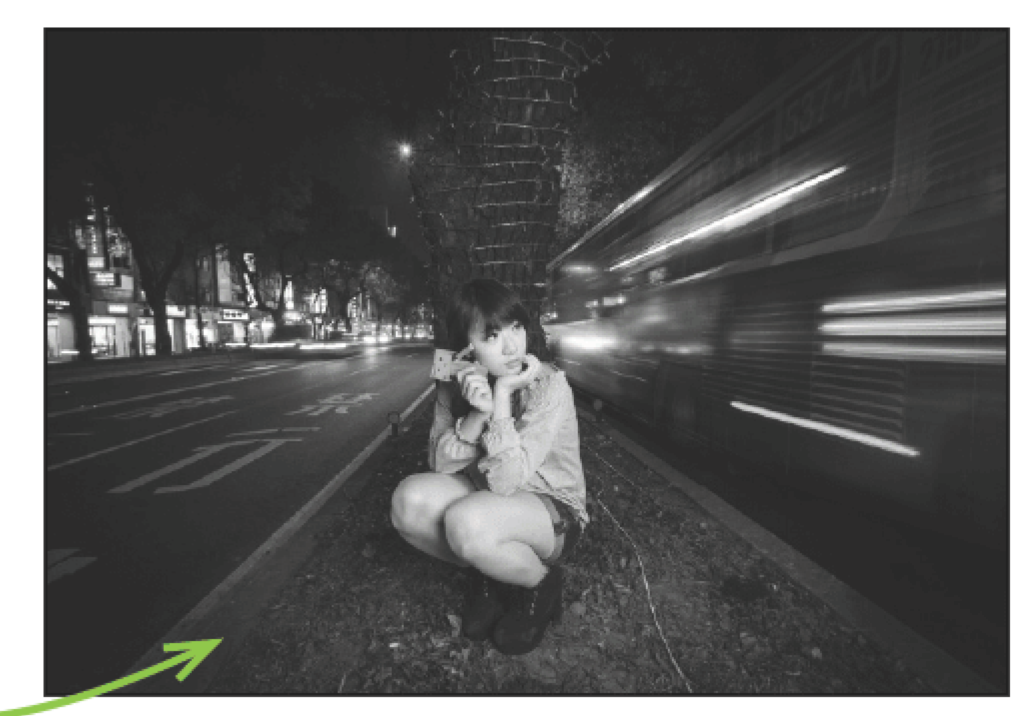


> **提个醒**
> 在“曲线”对话框中的“显示”栏中有一些复选框，选中某一复选框可显示对应的选项；取消选中该复选框，则可隐藏这些选项。

4. 调整黑白色

黑白能凸显出历史感以及沧桑感，在制作一些严肃风格的网页或艺术风格的网站时，经常会将彩色图像处理为黑白色。将图像转为黑白色的方法是：打开图像，选择【图像】/【调整】/【黑白】命令，在打开的“黑白”对话框中，对图像的颜色进行调整，单击 确定 按钮。





经验一箩筐——其他调色方法

选择【图像】/【调整】/【去色】命令，也可将图像变为黑白色，通过“黑白”对话框能对图像中的黑白区域进行更加细致的调整。

10.1.5　使用蒙版编辑图像

蒙版是一种遮盖图像的工具，它可以保护图像中的某一部分不受其他编辑操作的影响，常用于图像的合成，是制作特效图像时需要掌握的技巧之一。下面就将讲解使用蒙版编辑图像的方法。

1. 创建与编辑快速蒙版

在图像中创建快速蒙版，可以将图像中的某一部分选为选区，常用于抠图操作。快速蒙版的使用方法是：打开图像，在工具箱中单击按钮，进入快速蒙版状态，使用“画笔工具”对不需要建立选区的区域进行涂抹，被涂抹的区域将变为红色透明区域再次单击按钮，退出快速蒙版状态。如下图所示为使用“画笔工具”对图像中灰色的背景进行涂抹后，退出快速蒙版区域后，除灰色的所有区域都将被选中。





经验一箩筐——使用快速蒙版时画笔工具的使用

不管用户事先将前景色或背景色设置为任何颜色，进入快速蒙版时，前景色、背景色将自动变为黑白色，其中使用黑色进行涂抹，被涂抹的区域将变为红色，而将使用白色进行涂抹时，将会出现类似橡皮擦擦除红色的效果。

2. 创建并编辑剪贴蒙版

使用剪贴蒙版可以制作出相框一样的效果，它能将一幅图像置于所需的图像区域中，对图像进行编辑，但图像的形状不会发生变化。剪贴蒙版能够用一个图层中包含像素的区域来限制它上次图像的显示范围。

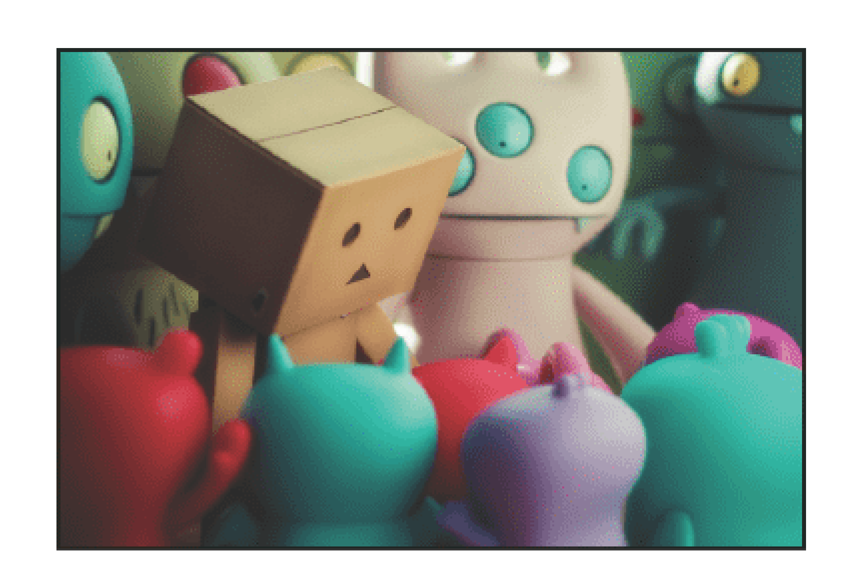
本例将打开"玩具人 .psd"图像和"素材 .jpg"图像，使用"移动工具"将"素材"图像移动到玩具人图像中，并对新加入的图像应用剪贴蒙版，使玩具图像出现在墨迹出现的区域中，其具体操作如下：

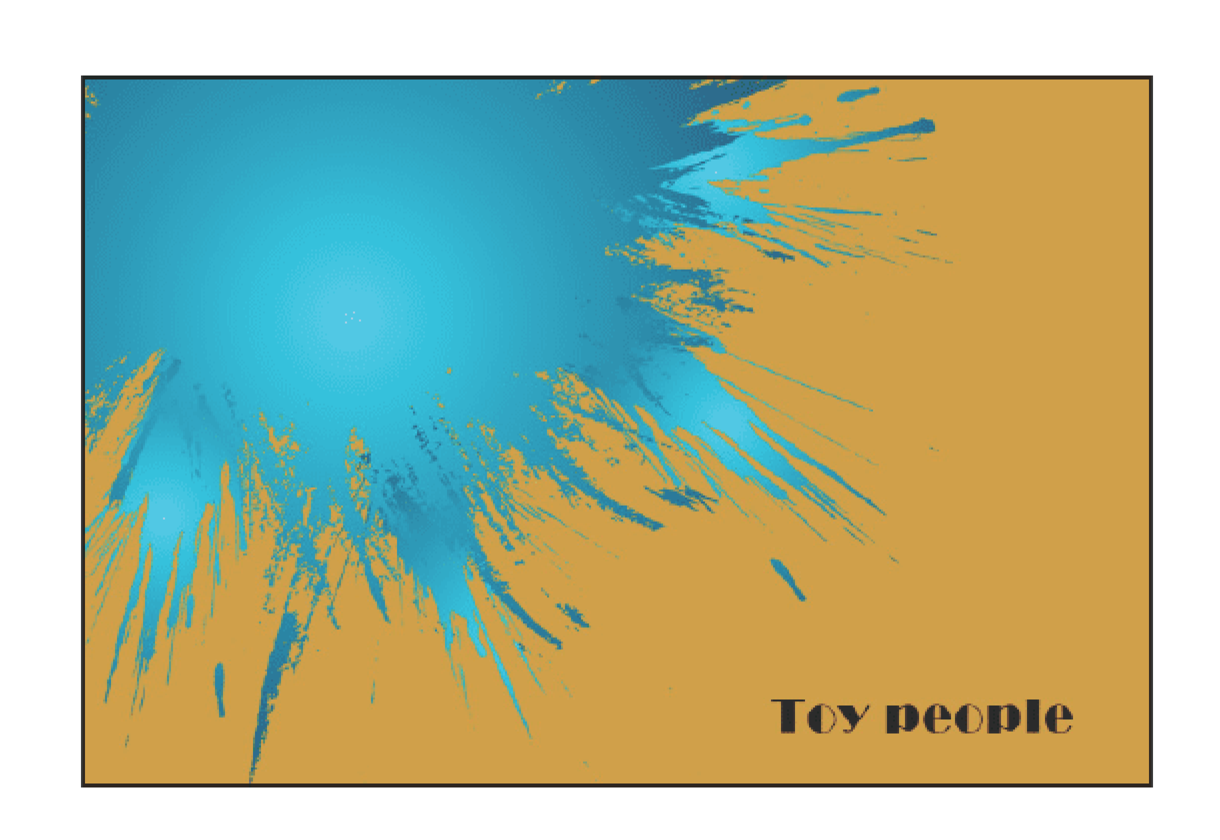


素材 \ 第 10 章 \ 玩具人 . psd、素材 . jpg
效果 \ 第 10 章 \ 玩具人 . psd
实例演示 \ 第 10 章 \ 创建并编辑剪贴蒙版

STEP 01：打开图像

在 Photoshop 中打开"玩具人 .psd"图像和"素材 .jpg"图像。使用"移动工具"将"素材 .jpg"图像移动到"玩具人 .psd"图像中。







STEP 02：应用剪贴蒙版

选择【窗口】/【图层】命令，打开"图层"面板。在图层 2 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"创建剪贴蒙版"命令，将图层 2 转换为剪贴蒙版。

提个醒 用户也可直接选择【图层】/【剪贴蒙版】命令，将图层直接转换为剪贴蒙版。



STEP 03：查看调整后的效果

完成操作后，即可查看到最终效果。

提个醒 如果想取消剪贴蒙版的使用，只需选择【图层】/【释放剪贴蒙版】命令。

上机 1 小时 处理“清纯少女”图像

- 巩固画笔工具的使用。
- 熟练为图像调色的方法。
- 进一步掌握修饰图像人物的方法。

本例将使用修补工具将图像人物脸上的痣去掉，并为其添加腮红、眼影等，然后通过快速蒙版以及调色命令，对图像中的局部区域进行调色，最后在图像中输出文字，调整前、后的图像效果如下图所示。





光盘文件

素材 \ 第 10 章 \ 清纯少女 . jpg
效果 \ 第 10 章 \ 清纯少女 . psd
实例演示 \ 第 10 章 \ 处理“清纯少女”图像

STEP 01：打开图像

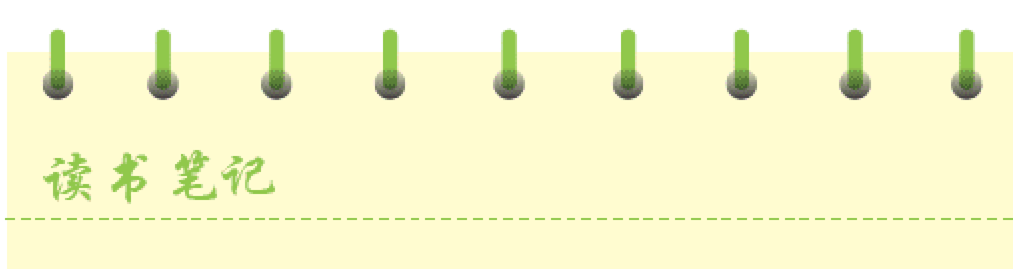
1. 在 Photoshop 中，打开“清纯少女 .psd”图像。在工具箱中选择“修补工具”。
2. 使用鼠标沿着人物脸上的痣周围绘制建立选区。
3. 使用鼠标拖动选区，将其向右上方移动一些作为取样点。按 Ctrl+D 组合键，取消选区。

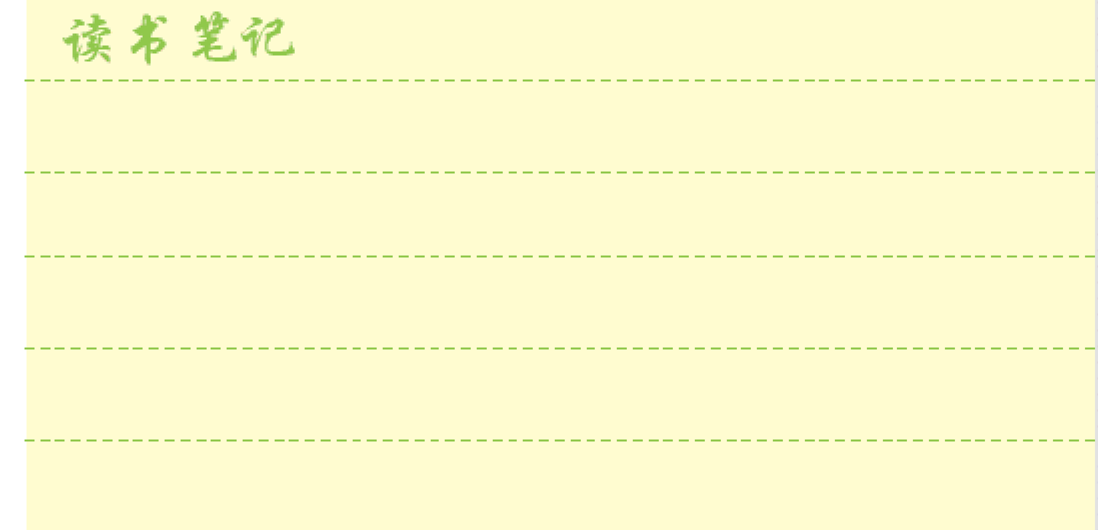




提个醒

在拖动选区时，不要将选区拖动到人物脸部白色的区域。







STEP 02： 增强人物轮廓

1. 在工具箱中选择“加深工具”。
2. 在其工具属性栏中，设置“画笔大小、曝光度”为“60 像素、10%”。
3. 使用鼠标在人物的鼻梁背光处、眉毛下方、鼻子下方涂抹，以增强人物的脸部轮廓。

提个醒 在使用“加深工具”进行涂抹时，为了看起来有真实感，不能将阴影变得太黑。



STEP 03： 绘制腮红和眼影

1. 在工具箱中选择“画笔工具”，设置前景色为“粉红（#ff5353）”。
2. 在其工具属性栏中，设置“画笔大小、不透明度”为“50 像素、20%”。
3. 使用鼠标在人物脸颊上和眼睑上拖动，绘制腮红。

STEP 04： 使用快速蒙版

1. 在工具箱中单击按钮，进入快速蒙版状态。
2. 选择画笔工具，在其工具属性栏中设置“画笔大小、不透明度、流量”为“50 像素、100%、100%”。
3. 使用鼠标在图像头发的白色区域以及蝴蝶结上进行涂抹。

提个醒 在使用快速蒙版时，将“画笔工具”的不透明度、流量设置为“100%”后不会影响后面的操作效果。

STEP 05： 羽化选区

1. 再次单击按钮，退出快速蒙版状态。选择【选择】/【反向】命令，将使涂抹过的位置转换为选区。
2. 选择【选择】/【修改】/【羽化】命令，打开“羽化选区”对话框，在其中设置“羽化半径”为“2 像素”。单击确定按钮。



STEP 06： 调整图像颜色

1. 选择【图像】/【调整】/【色相 / 饱和度】命令，打开“色相 / 饱和度”对话框，设置“色相、饱和度”为“-34、49”。
2. 单击 确定 按钮。按 Ctrl+D 组合键取消选区。

STEP 07： 输入文字

1. 在工具箱中选择“直排文本工具”。
2. 在工具栏中设置“字体大小”为“36”。
3. 使用鼠标在图像右侧单击输入文字，将字母的“字体系列”设置为“Forte”，将汉字的“字体系列”设置为“汉仪清韵体简”。



10.2 使用图层和滤镜美化图像

图层是 Photoshop 中最基础的元素之一，它是组成图像的最基本单位。一个优秀的图像作品往往包括多个图层，这些图层组合在一起就是一个完整的图像。滤镜是 Photoshop 中预设的一种特殊效果，通过它可以将普通的图像制作出充满创意与想象的效果。下面就将讲解它们在 Photoshop 中的使用方法。

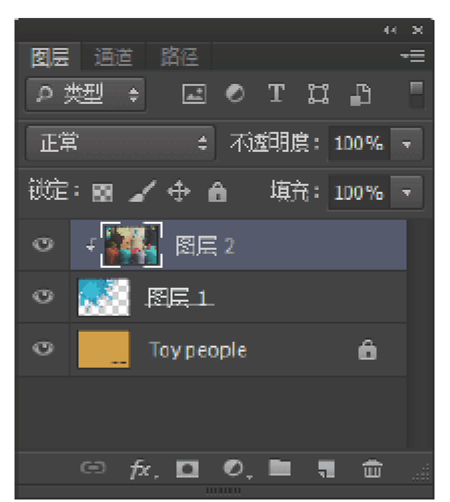
学习 1 小时

- 快速掌握图层的基础操作。
- 掌握设置样式的方法。
- 熟练掌握在处理图像时常用的滤镜。

10.2.1 使用图层美化图像

图层是组成图像的基本元素，图像的每个部分都可以分别放置于不同的图层中，这些图层叠放在一起即可形成完整的图像效果，增加或删除图像中任何一个图层都可能影响整个图像，图层是图像的载体，没有图层，图像将不存在。和图层的相关操作都可以在“图层”面板以及“图层”菜单中完成，下面就将讲解使用图层美化图像的方法。

选择【窗口】/【图层】命令，将打开如下图所示的“图层”面板。在使用图层编辑前，用户需要掌握对图层进行编辑的方法，如新建、删除、复制、链接和合并图层等，其方法分别介绍如下。



- **选择图层**：要对图层进行编辑，首先就需要选择图层。其方法是：在“图层”面板的图层列表中单击需要的图层列表即可选择该图层。
- **新建图层**：新建一个空白的图层后，才能在其上创建新的图像。其方法是：单击“图层”面板底部的按钮。
- **复制图层**：复制图层可以为已存在图层创建相同的图层副本。其方法是：在“图层”面板中单击并拖动图层到面板底部的按钮上，此时鼠标光标将变为形状，释放鼠标即可将该图层进行复制，复制的图层副本位于源图层的上方。
- **隐藏图层**：若需要单独查看某个或几个图层的显示效果，可以先将其他图层进行隐藏。其方法是：在“图层”面板中，单击需要隐藏图层左侧的按钮即可进行隐藏，此时该按钮将变为状态。
- **显示图层**：若需要显示被隐藏的图层，单击按钮，该按钮将变为状态，被隐藏的图层将被显示出来。
- **重命名图层**：当图层过多时就需要对图层进行重命名以方便以后管理与编辑。其方法是：将鼠标移动到“图层”面板中需要重命名的图层名称上，然后双击鼠标，此时图层名称变为可编辑状态。输入新名称后按 Enter 键确定重命名。
- **锁定图层**：锁定图层能够保护图层中的内容不被编辑。在“图层”面板中的“锁定”栏中提供了锁定图层透明区域、锁定图像像素、锁定位置和锁定全部的功能。其中单击“锁定透明像素”按钮，可以使图层的透明区域受到保护，限制图像的编辑范围。单击“锁定图像像素”按钮，此时将不能再对图层进行绘画、擦除或应用滤镜等会改变图像像素的操作，而只能进行移动、变换等简单的操作。单击“锁定位置”按钮，将不能对图层位置进行移动。单击“锁定全部”按钮，图层将被全部锁定，不能再对其进行任何操作。
- **删除图层**：如果不再需要某个图层，可将其删除。其方法是：选择要删除的图层，单击“图层”面板底部的按钮或将图层拖动到该按钮上。

10.2.2 设置图层样式

为使图像产生更多的效果，用户可通过设置图层样式来完成，如设置图像的不透明度、使图像融合在一起、为图像描边或设置阴影效果等。下面将对图层样式设置的方法进行详细讲解。

1. 设置图层不透明度

通过设置指定图层的不透明度可以淡化该图层中的图像，从而使下方的图层显示出来，设置的不透明度值越小，就越透明。其方法是：在“图层”面板中选择需要设置不透明度的图层，在面板的“不透明度”或“填充”数值框中输入不透明度的值或单击右侧的下拉按钮，在弹出的列表框中拖动滑块进行调整即可，如右图所示。



2. 设置图层的混合模式

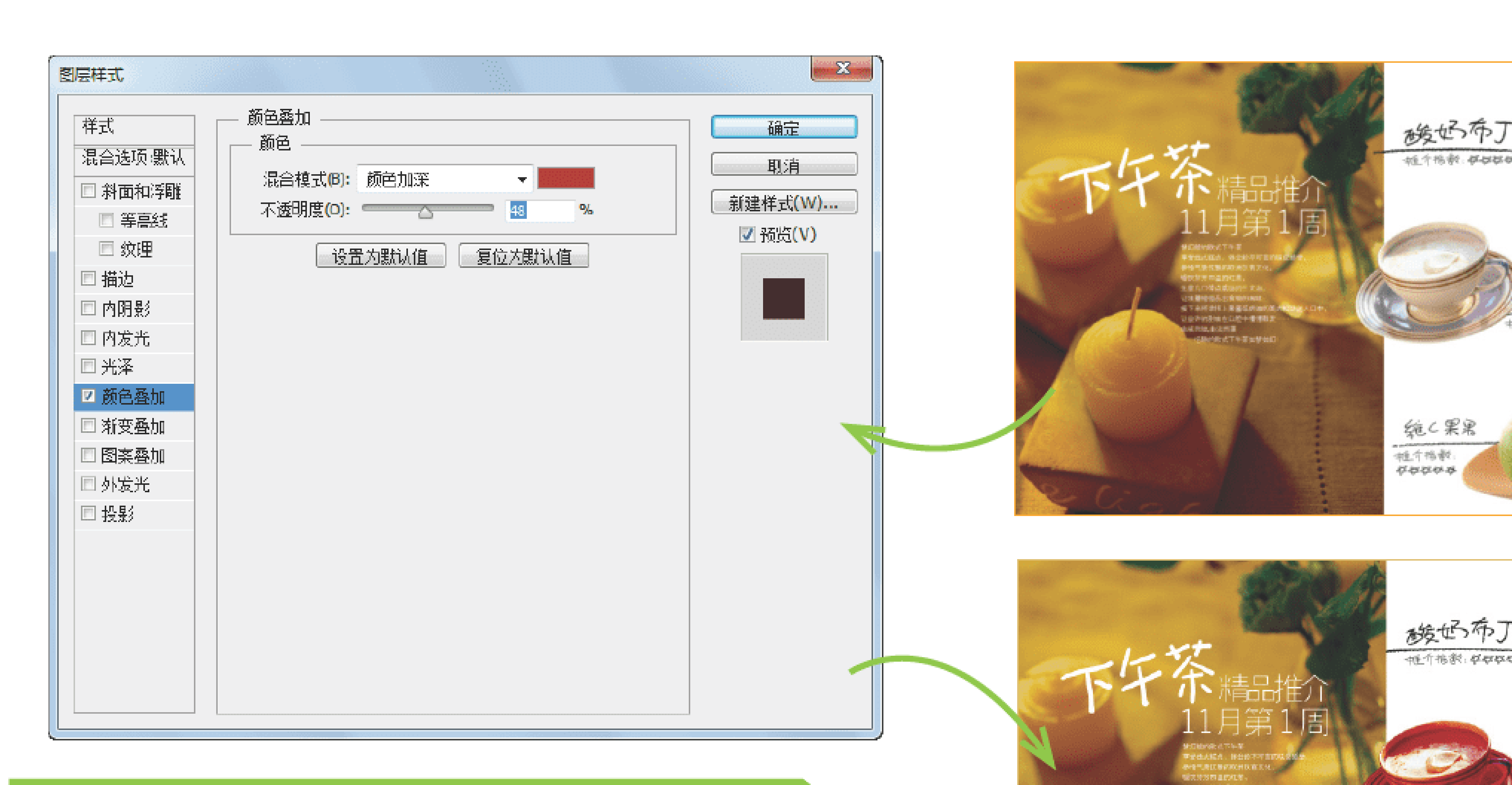
Photoshop CS6 中提供了 27 种图层混合模式，设置相应的图层混合模式可将选择的图层与下面图层的颜色进行色彩混合，从而制作出特殊的图像效果。设置图层混合模式的方法是：在“图层”面板中选择需要设置图层混合模式的图层，单击“图层混合模式”右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择相应的图层混合模式选项即可。如下图所示将图层混合模式设置为“变亮”和“叠加”的效果。





3. 打开“图层样式”对话框

通过为图层应用图层样式，可以使图像内容的效果更加丰富。在编辑图层时，添加各种样式，如“投影”、“内阴影”、“外发光”、“内发光”、“斜面和浮雕”、“光泽”、“颜色叠加”、“渐变叠加”、“图案叠加”以及“描边”等，可以制作出许多丰富的图像效果，并且能使图像更具层次感和立体感。用户只需在“图层”面板中双击需要设置图层样式的图层，或选择【图层】/【图层样式】命令下的子命令，在打开的“图层样式”对话框中进行相关设置后，单击 确定 按钮即可查看到图层样式。

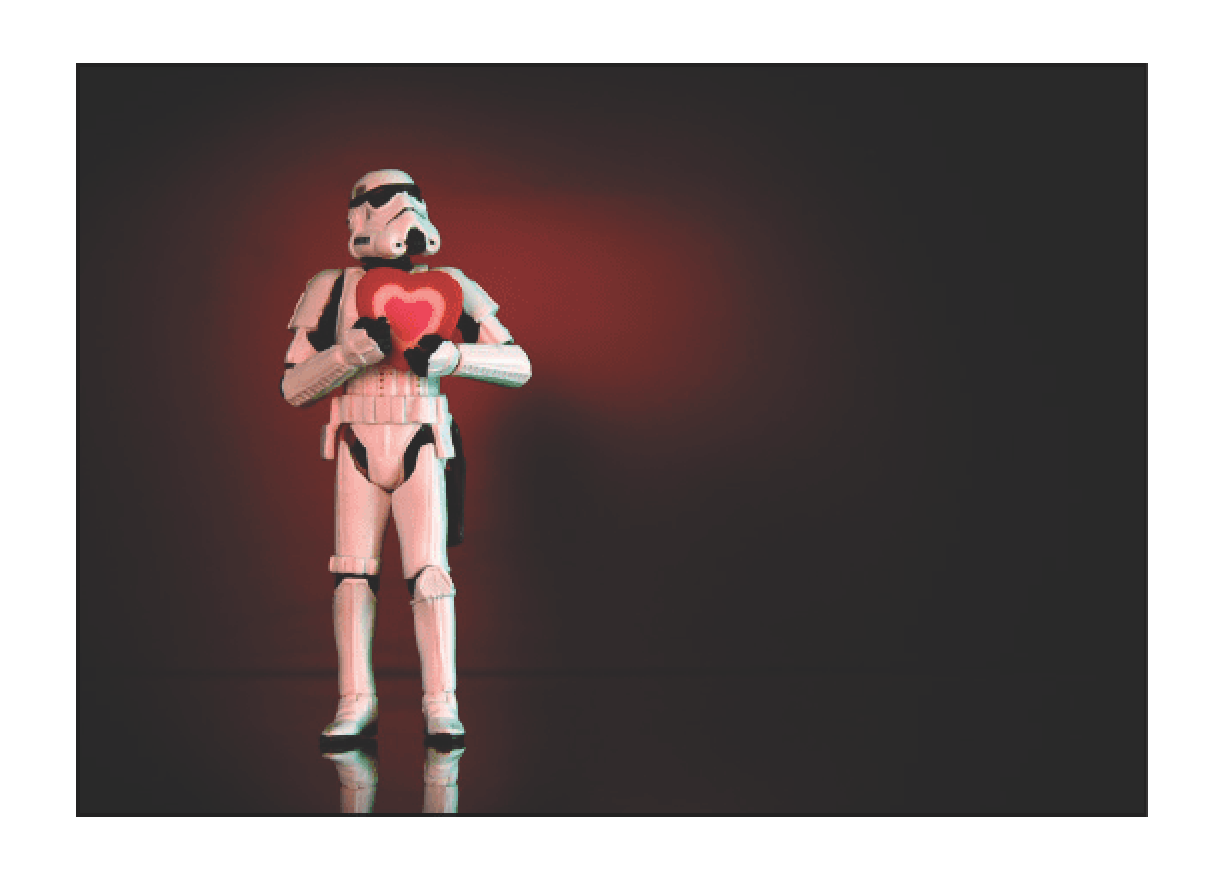


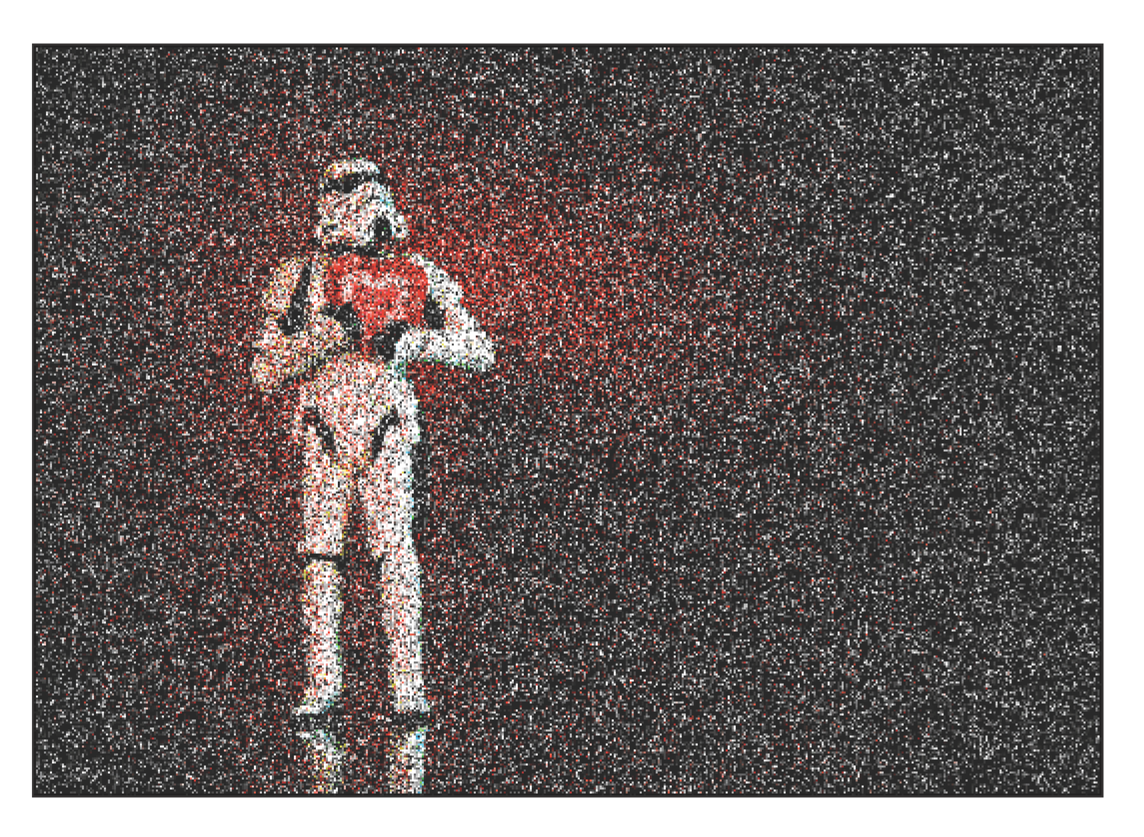
经验一箩筐——图层样式的使用

在设置图层样式前，需先在“图层样式”对话框的“样式”列表中选中需要修改的样式后，才能在对话框右边的窗格中设置具体的参数。

10.2.3 认识滤镜

滤镜在图像处理时有着举足轻重的作用，通过滤镜能对图像进行各种特殊的处理从而使普通的图像产生神奇的变化。滤镜不但能对图像中的某个区域进行处理而且也能对整个图像进行处理。如下图所示为图像滤镜前后的效果。





经验一箩筐——使用滤镜的注意事项

使用滤镜时需要注意以下几点，以避免出现不必要的问题：

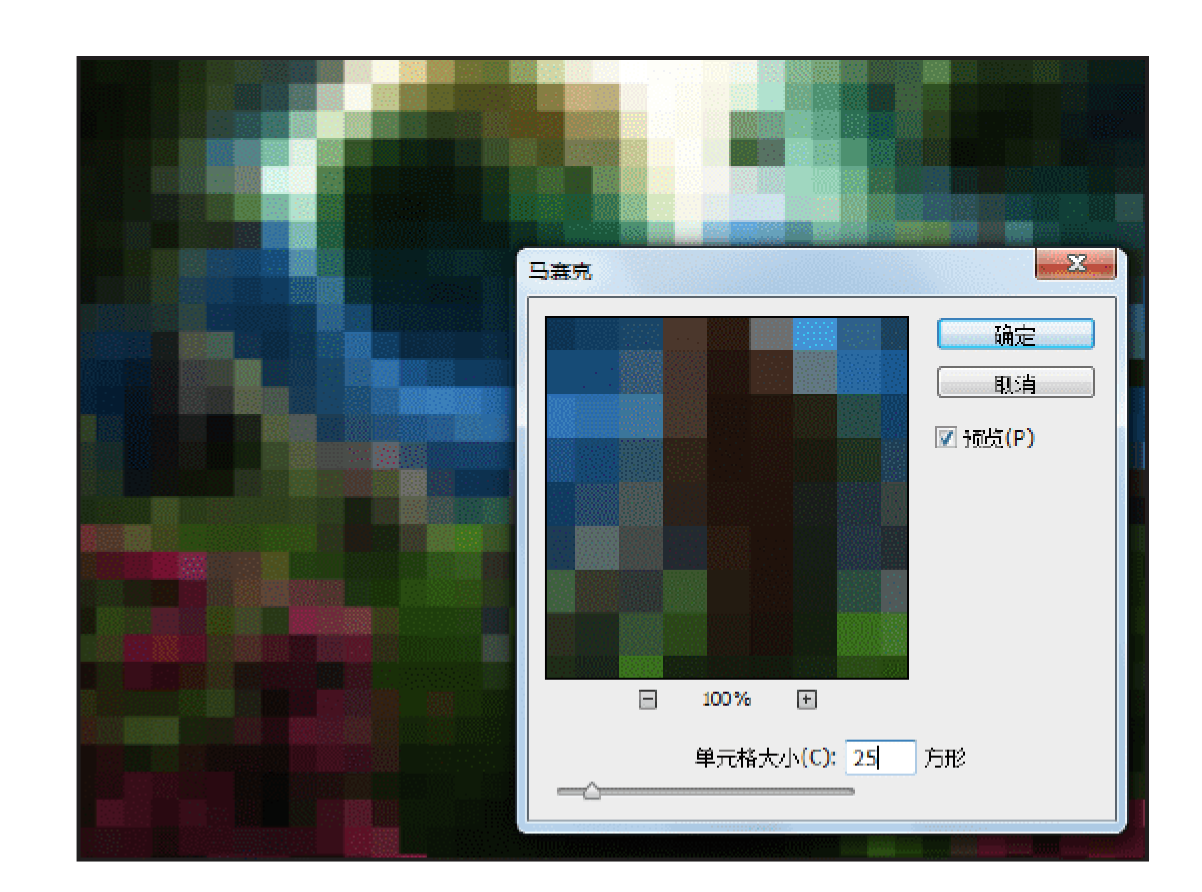
- 滤镜不能对位图、索引以及16位通道模式的图像进行编辑，若需对这些图像使用滤镜需先将其转化为RGB模式。
- 由于滤镜的处理单位是像素，所以相同的图像在不同分辨率的情况下，也会出现不同的图像效果。
- 在对高分辨的图像使用滤镜时，会占用大量的内存空间，可能造成程序运行速度过慢。
- 使用滤镜后，有时会在图像边缘出现毛边，此时只需对毛边进行羽化处理。
- 使用滤镜处理某一图层中的图像时，需要选择该图层，并且该图层必须为可见状态。
- 图层蒙版、快速蒙版和通道也可使用滤镜进行处理。
- 在图像中创建选区后，只能针对选区进行处理，如果未创建选区，则会处理当前图层中的全部图像。

10.2.4 使用滤镜美化图像

在Photoshop中有大量的滤镜，使用它们可制作出很多效果奇特的图像，但是在处理网站所需要的图像时，很多滤镜都不会用到。下面就将对在制作网站时常用的一些滤镜效果进行讲解。

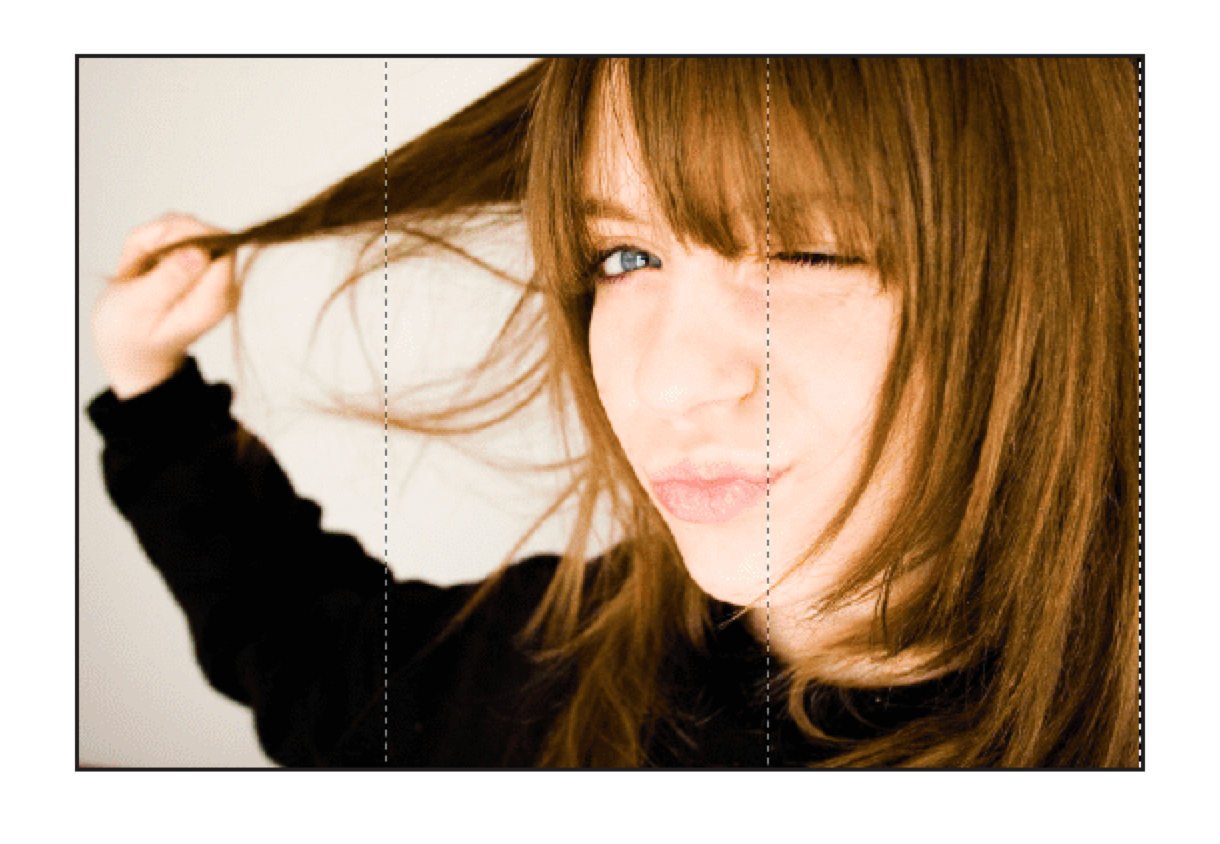
1. “马赛克”滤镜

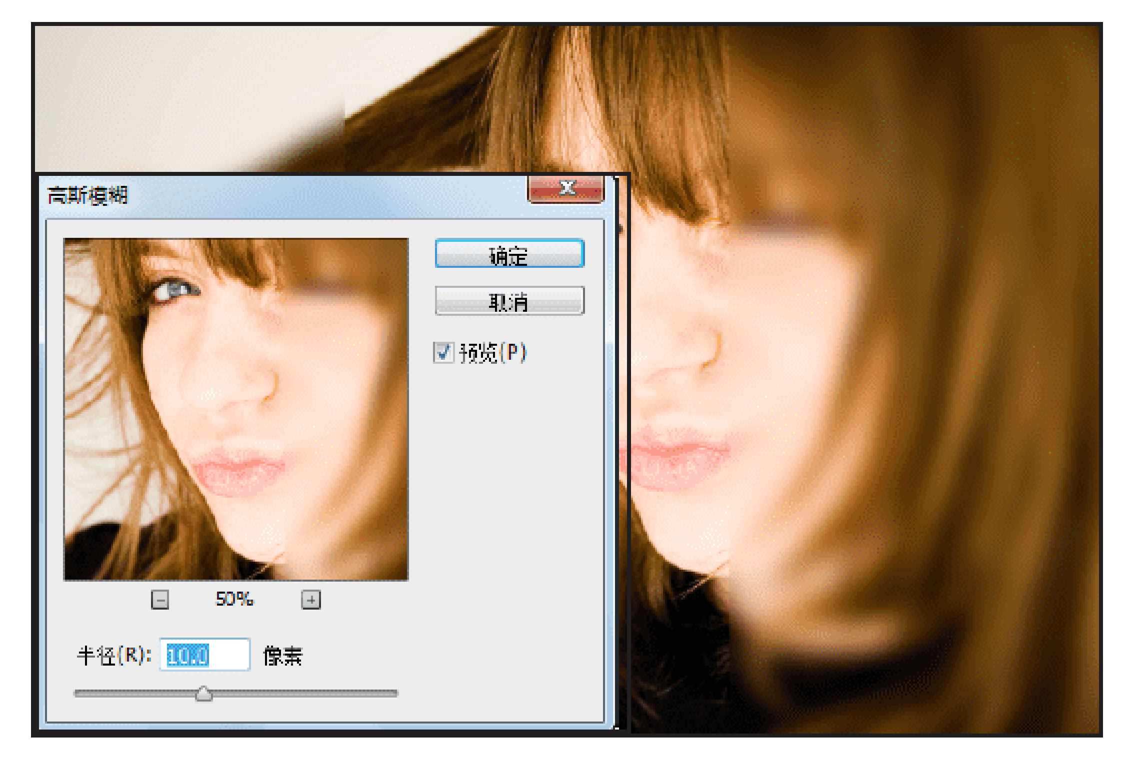
“马赛克”滤镜把图像中具有相似彩色的像素统一合成更大的方块，使方块中的像素颜色相同，从而产生类似马赛克般的效果。其使用方法是：选择【滤镜】/【纹理化】/【马赛克】命令，在打开的“马赛克”对话框中设置“单元格大小”选项，单击 确定 按钮。如下图所示为在图像中使用“马赛克”滤镜的效果。在“马赛克”对话框中也可通过设置“单元格大小”选项的值，来改变马赛克的像素大小。



2. “高斯模糊”滤镜

“高斯模糊”滤镜根据高斯曲线对图像进行选择性地模糊，产生强烈的模糊效果，是比较常用的模糊滤镜。其使用方法是：选择【滤镜】/【模糊】/【高斯模糊】命令，在打开的“高斯模糊”对话框中设置“半径”选项，单击 确定 按钮。如下图所示为图像使用“高斯模糊”滤镜后的效果。在“高斯模糊”对话框中，“半径”数值框用于调节图像的模糊程度，值越大模糊效果越明显。





3. “光圈模糊”滤镜

“光圈模糊”滤镜可以将一个或多个焦点添加到图像中，用户可以对焦点的大小、形状以及焦点区域外的模糊数量和清晰度等进行设置。选择【滤镜】/【模糊】/【光圈模糊】命令，打开“模糊工具”和“模糊效果”面板，对模糊参数或焦点进行设置，或使用鼠标直接对图像中出现的模糊点、焦点等进行调整。完成设置后单击图像窗口上方的 确定 按钮。



经验一箩筐——“光圈模糊”滤镜的参数作用

在使用“光圈模糊”滤镜时，将会出现“模糊工具”面板和“模糊效果”面板。这两个面板中的选项作用如下。

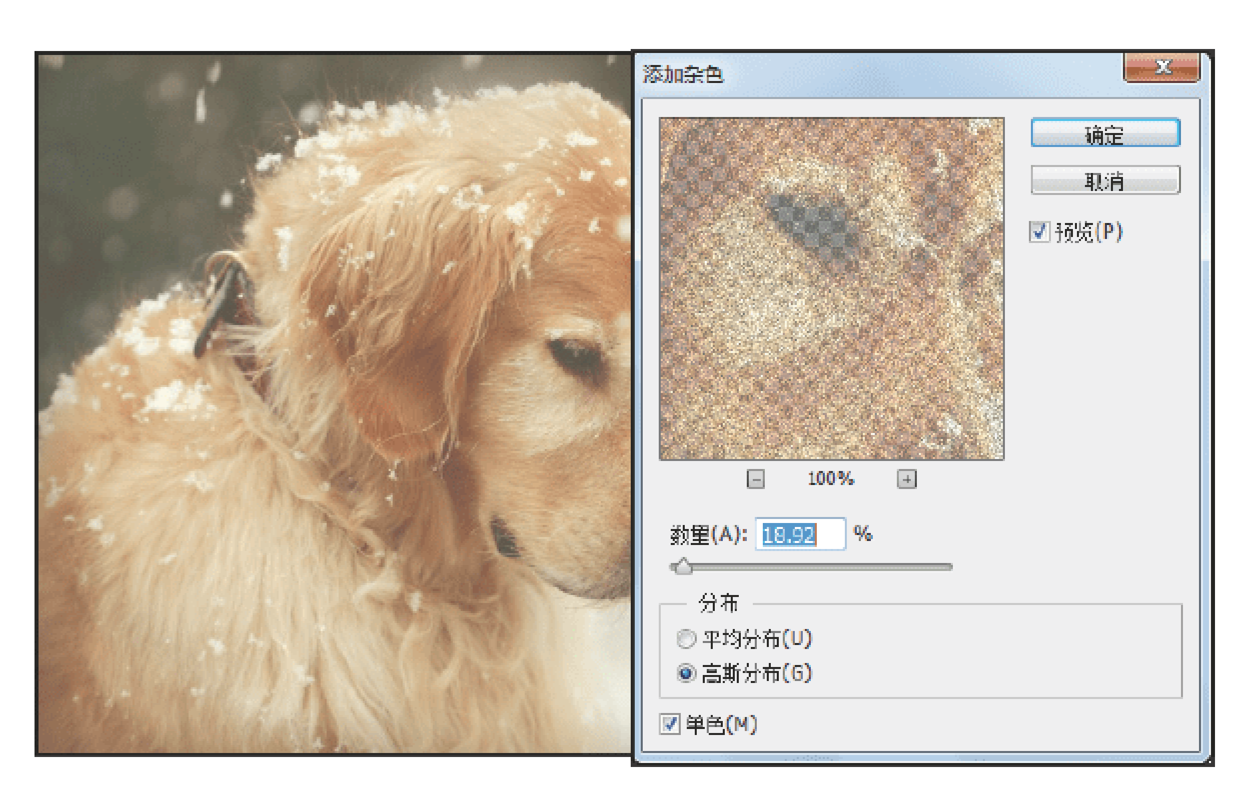
- “模糊”选项：用于设置镜头模糊时的景深，即模糊区域的模糊程度。
- “光源散景”选项：用于控制模糊区域的亮度。
- “散景颜色”选项：用于控制模糊区域中颜色艳丽度。
- “光照范围”选项：用于控制模糊区域中出现光照效果的范围。

4. “添加杂色”滤镜

“添加杂色”滤镜可以向图像中随机地混合杂点，即添加一些细小的颗粒状像素。在制作网页背景时，想要增加背景图像的质感，往往会在纯色的背景中添加杂点，再使用“高斯模糊”滤镜对图像中的杂点进行软化。其使用方法是：选择【滤镜】/【杂色】/【添加杂色】命令，在打开的“添加杂色”对话框中设置参数后单击 确定 按钮，如下图所示。

321

72 Hours





62 Hours
52 Hours
42 Hours
32 Hours
22 Hours
12 Hours

经验一箩筐——“添加杂色”滤镜的参数作用

在使用“添加杂色”滤镜时，将会涉及一些参数的设置。各参数作用如下：

- “数量”选项：用于调整杂点的数量。
- “分布”栏：用于设置杂色在图像中分布的方式。
- ☑单色(M) 复选框：用于设置添加的杂点是彩色还是灰色。选中该复选框，杂点只影响原图的亮度而不改变其颜色。

5. “镜头光晕”滤镜

“镜头光晕”滤镜通过为图像添加不同类型的镜头，从而模拟镜头产生的眩光效果。若想在冬天或夏天的照片制作出一抹亮点，就可以使用“镜头光晕”滤镜。其使用方法是：选择【滤镜】/【渲染】/【镜头光晕】命令，打开“镜头光晕”对话框。在其中选择一种想要的镜头效果，再设置“亮度”参数。使用鼠标在“镜头光晕”对话框的预览图区域单击，调整光晕的位置。完成后单击 确定 按钮，如下图所示。在“镜头光晕”对话框中，“亮度”选项用于设置

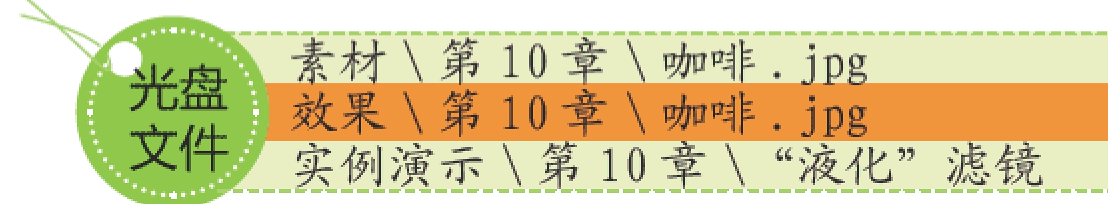
镜头光晕的亮度。





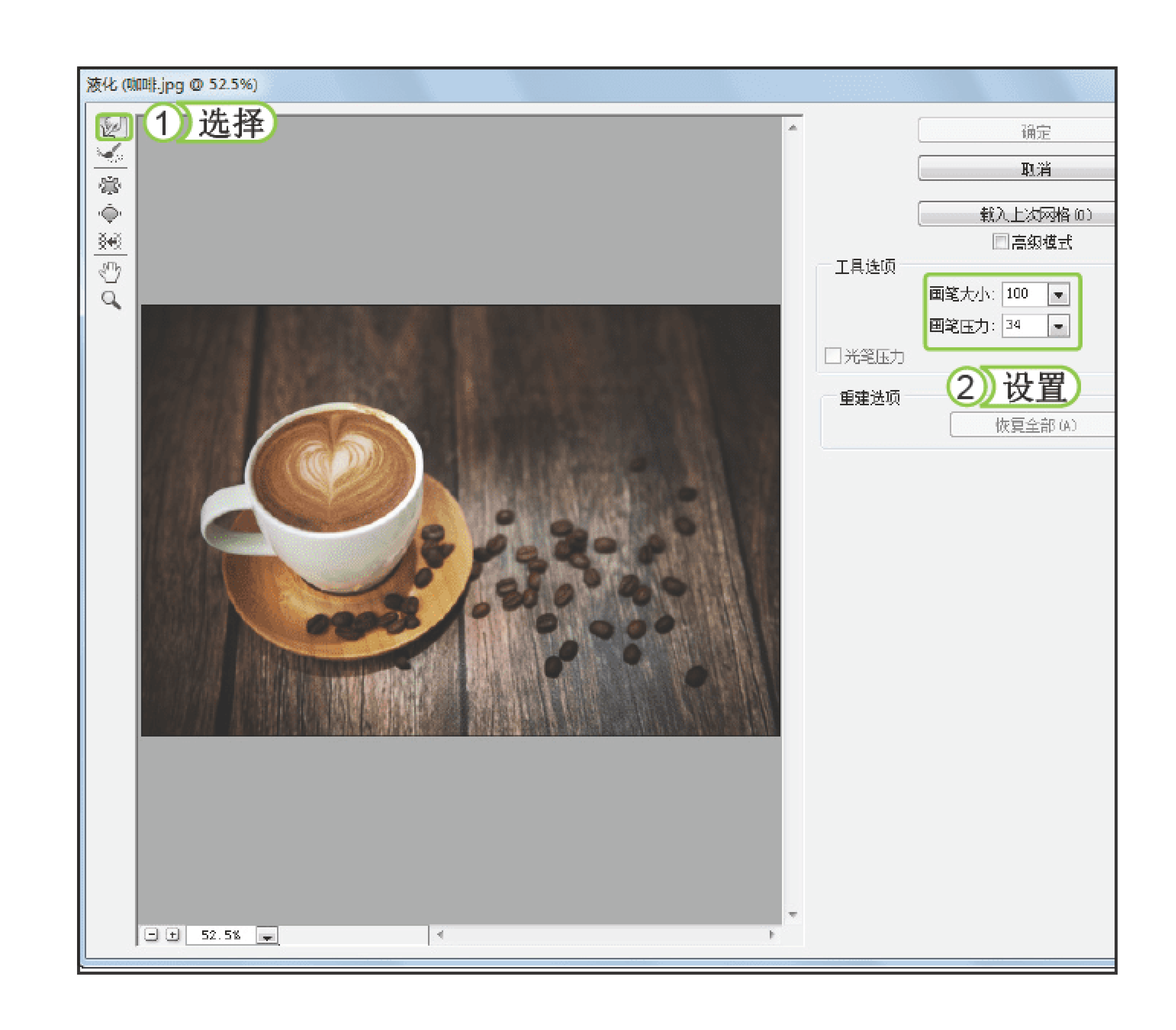
6. “液化”滤镜

“液化”滤镜常用于进行图像的修饰，通过使图像出现扭曲效果而达到改变图像曲线的目的。本例将打开“咖啡.jpg”图像，使用“液化”滤镜对图像中的咖啡进行搅拌，其具体操作如下:



STEP 01: 打开液化对话框

1. 打开“咖啡.jpg”素材文件，选择【滤镜】/【液化】命令，打开“液化”对话框。选择“向前变形工具”。
2. 在“工具选项”栏中设置“画笔大小、画笔压力”为“100、34”。



提个醒 在对话框右侧的“工具选项”栏中，“画笔大小”数值框可设置画笔的大小，“画笔压力”数值框可设置扭曲的力度。



STEP 02：使用滤镜

1. 按住鼠标在图像中的咖啡杯内顺时针来回涂抹，制作出搅拌后的咖啡效果。
2. 单击 确定 按钮。

提个醒 如果液化效果不理想，可按 Ctrl+Z 组合键撤销上一次操作，也可单击 恢复全部(A) 按钮将图像恢复到原始效果，重新进行编辑。

经验一箩筐——“液化”对话框中工具的作用

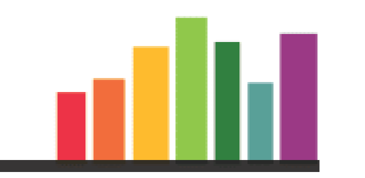
在“液化”对话框左侧有 7 个工具选项，它们的使用方法相同，但分别代表不同的作用，分别介绍如下。

- “向前变形工具”：用于向前推动图像像素，当向外拖动鼠标时，可扩大图像像素；当向内拖动鼠标时，可缩小图像像素。
- “重建工具”：用于恢复变形的图像，选择该工具后，在变形区域单击鼠标或拖动鼠标光标进行涂抹，可使图像恢复到变形前的效果。
- “褶皱工具”：用于使像素向画笔区域的中心移动，使图像产生内缩效果。
- “膨胀工具”：用于使像素向画笔区域中心以外的方向移动，使图像产生向外膨胀，扩大图像的效果。
- “左推工具”：用于设置像素移动的方向，当向上拖动光标，像素会向左移动；向下拖动光标，像素会向右移动；按住 Alt 键再进行拖动，则沿上述相反的方向移动。
- “抓手工具”：选择该工具，可在图像预览窗口中抓取图像，以查看图像显示区域。
- “缩放工具”：选择该工具，在图像预览窗口上单击鼠标，可放大/缩小图像显示区域。

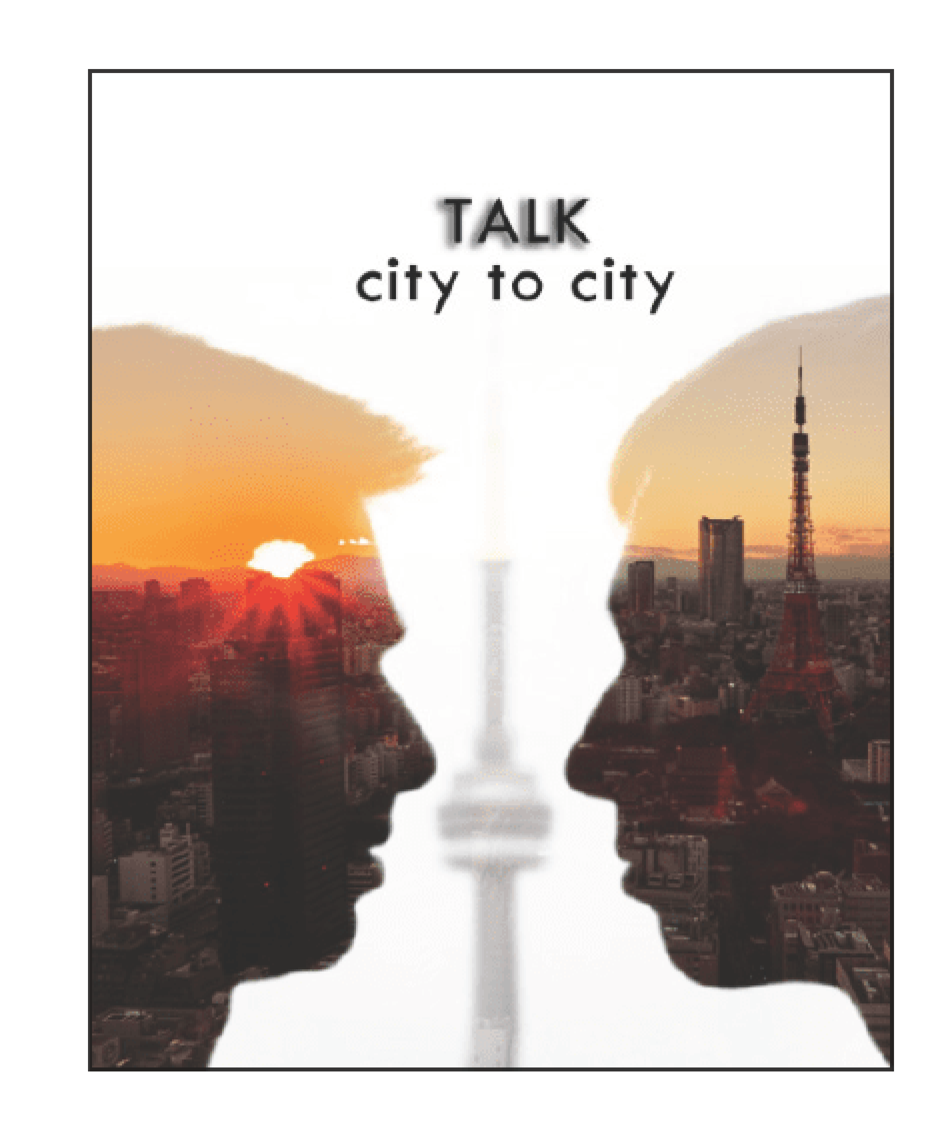
读书笔记

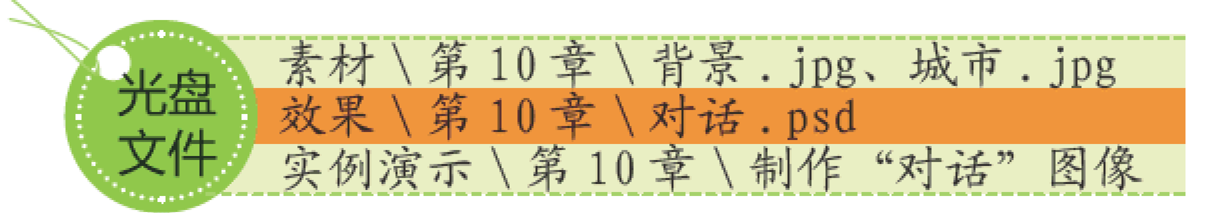
上机 1 小时 制作“对话”图像

- 巩固图层的使用方法。
- 巩固图层样式的使用方法。
- 进一步掌握滤镜的添加与设置方法。



本例使用图层滤镜以及图层混合模式制作一种超现实的效果，扩展画布大小，再在其中输入文本，最后为文本图层设置图层样式。其最终效果如右图所示。





STEP 01： 打开图像

在 Photoshop 中，打开“背景 .jpg”和“城市 .jpg”图像文件。



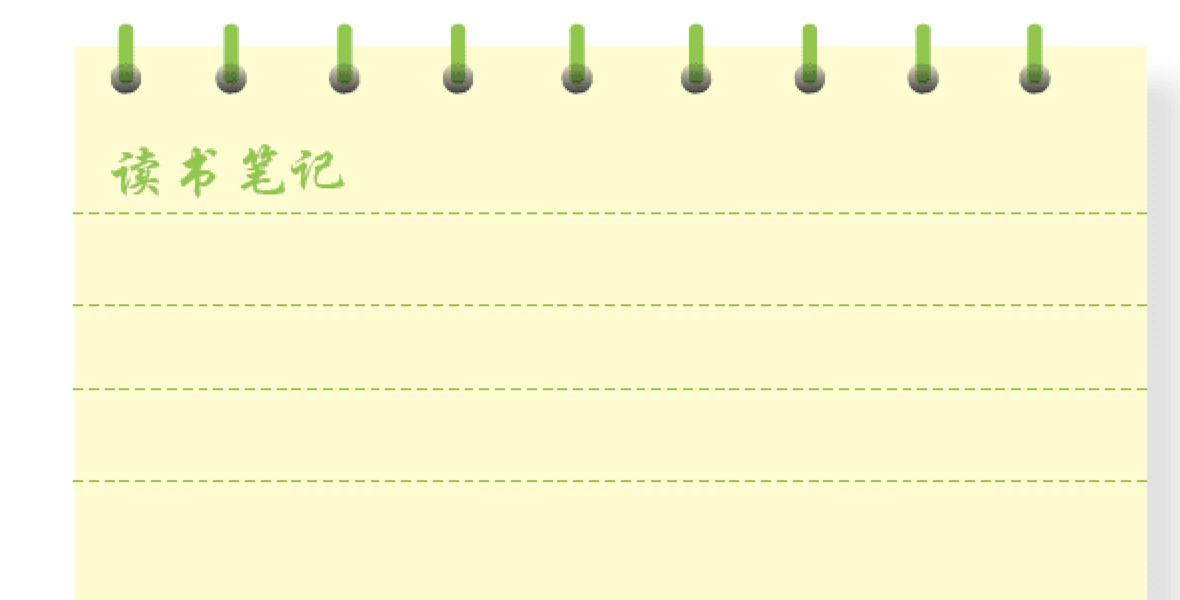
STEP 02： 新建图层

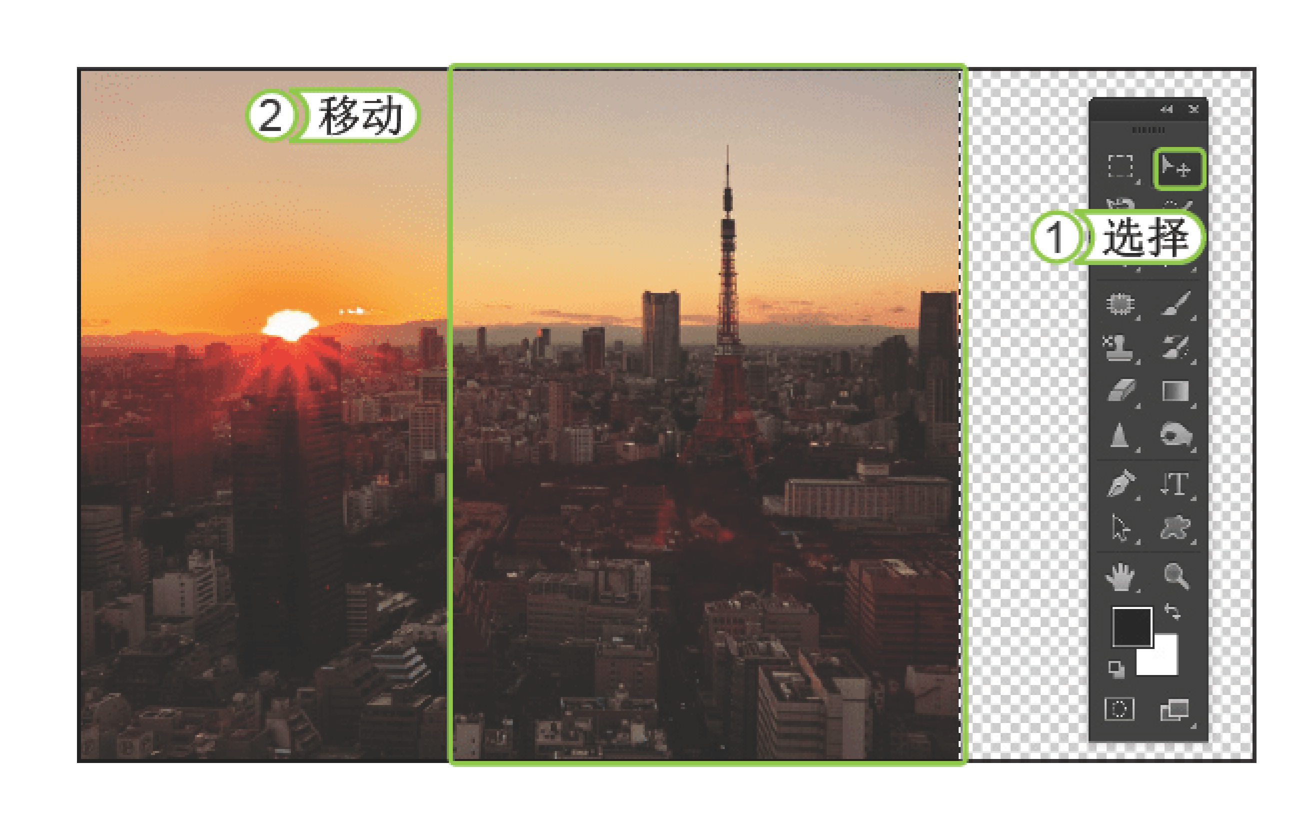
1. 选择【窗口】/【图层】命令，打开“图层”面板。在“城市”图像的“图层”面板中，双击“背景”图层。打开“新建图层”对话框，在其中单击 确定 按钮，将背景图层转换为普通图层。
2. 使用“矩形选框工具”在图像上绘制一个选区。





提个醒 由于“城市”图像过长，当“城市”图像移动到“背景”图像中时，图像两端比较有特色的建筑无法正常显示，所以这里需要新建选区，将图像两端的建筑移动使其靠近一些。





STEP 03：移动图像

1. 在工具箱中选择“移动工具”。
2. 按住 Shift 键的同时，使用鼠标向左移动图像。按 Ctrl+D 组合键，取消选区。

> 提个醒 按住 Shift 键的同时移动图像，可以保证图像在移动时是水平移动或者垂直移动。

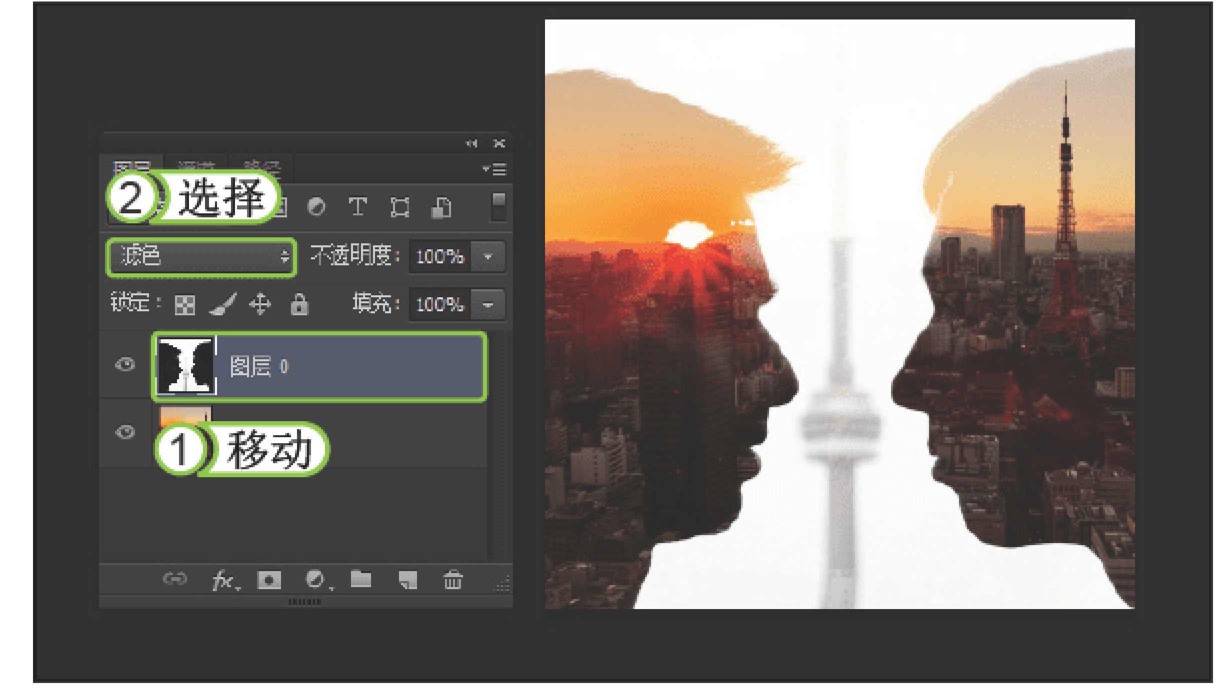


STEP 04：放大图像

1. 使用“移动工具”将“城市”图像移动到“背景”图像中。
2. 按 Ctrl+T 组合键，将“城市”图像放大到与“背景”图像一样大。

STEP 05：设置图层混合模式

1. 在“图层”面板中，双击“背景”图层，打开“新建图层”对话框，单击 确定 按钮，将背景图层转换为普通图层。将新建的“图层 0”移动到“图层 1”上方。
2. 将图层 0 的图层混合模式设置为“滤色”。



STEP 06：模糊图像

1. 选择【滤镜】/【模糊】/【高斯模糊】命令，打开“高斯模糊”对话框。在对话框中设置“半径”为“2”。
2. 单击 确定 按钮。
3. 选择【图像】/【画布大小】命令，打开“画布大小”对话框，在“定位”栏中单击 按钮。
4. 设置“高度”为“45”。
5. 单击 确定 按钮。

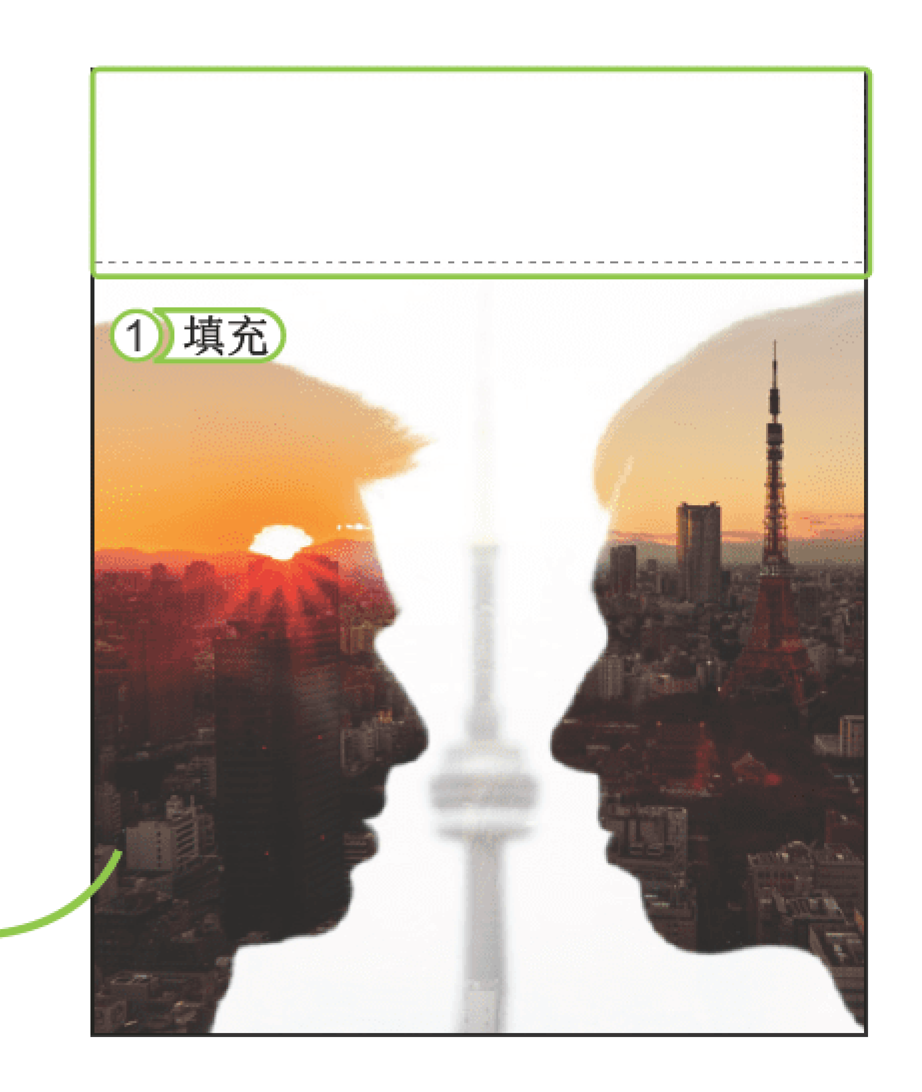


> 提个醒 在“画布大小”对话框的“定位”栏中单击 按钮，是为了向画布上方扩展。

STEP 07： 输入文字

1. 使用“矩形选框工具”，对图像中的透明区域建立选区，并为选区填充白色。
2. 取消选区选择“横排文字工具”，在其工具属性栏中设置“文字系列、文字大小”为“Tw Cen MT、90 点”。
3. 使用鼠标在图像上方单击，输入文字。

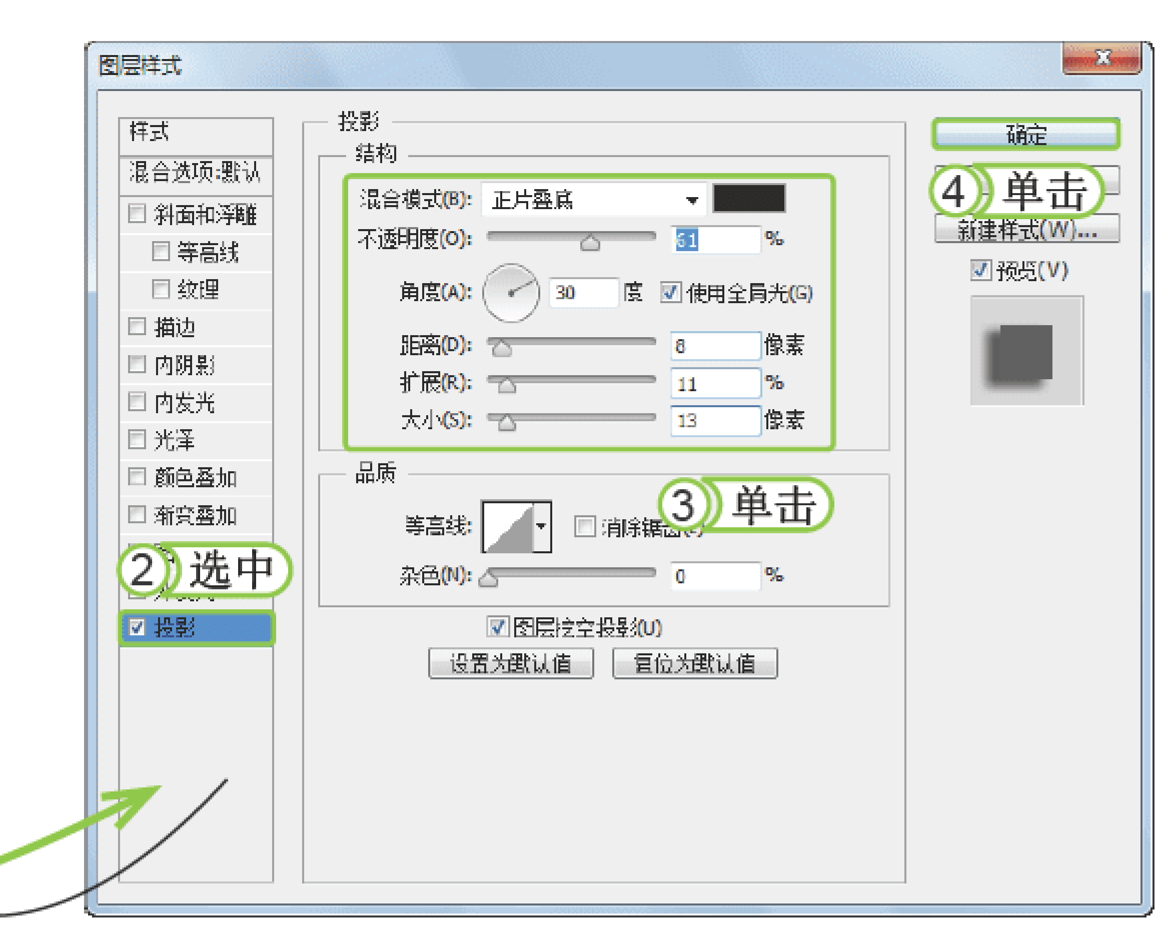




STEP 08： 设置图层样式

1. 在“图层”面板中，双击“TALK”图层。
2. 打开“图层样式”对话框，在“样式”列表框中选中 投影 复选框。
3. 设置“不透明度、距离、扩展、大小”为“61、8、11、13”。
4. 单击 确定 按钮。



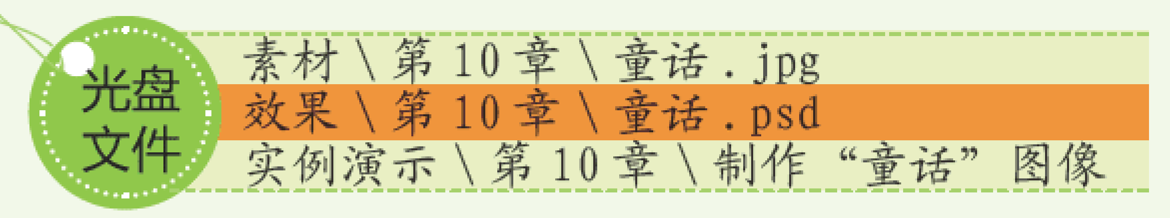


10.3 练习 1 小时

本章主要介绍了图像编辑与色彩调整、使用图层和滤镜美化图像的知识，用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需再进行巩固练习。下面以制作“童话”图像为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

制作“童话”图像

本例将练习制作气泡效果，通过新建图层，绘制选区填充图像，再为图层设置图层样式，最后将制作的气泡复制到图像的其他位置，其最终效果如右图所示。










第11章 网页设计技巧

学习 1 小时

掌握了网页制作的方法，并学会动画、图像的制作及编辑方法后，即可根据实际需要制作一个完整的网页。在制作网页时，用户还需了解一些网页设计的技巧，使网页效果更加美观，如网页制作的原理、配色技巧、版面布局技巧和图文搭配技巧等。

- 网页制作原理以及技巧
- 网页配色原理
- 收集站点的素材和内容
- 网页版面布局设计
- 图文搭配方法

上机 2 小时

11.1 学习 1 小时

在对网页、网页制作工具以及制作网站的一些基本流程和技巧有所了解后，为了制作出优秀的网页效果，最好对网页的制作原则和设计技巧等相关知识有所了解，这样才能设计出更好的网站。下面将对网页的设计技巧进行讲解。

学习目标

- 快速了解网页制作原理以及技巧。
- 掌握收集网站素材和内容。
- 熟练掌握网页版面设计技巧。
- 了解网页配色原则。
- 了解图文搭配方法。

11.1.1 网页制作原理以及技巧

在制作网页的过程中，遵循一定的原则和技巧，可以提高网站的质量，使网站达到更好的效果。这也是网页设计师所必须具备的专业技能。

1. 网页制作的基本原则

在制作网页时，用户不能随意地对网页进行编辑。因为一些不良的习惯可能会使网站无法运行，或使网站后期维护起来很麻烦。在制作网站时必须遵循以下几个制作原则。

- 整体规划：在制作网站的前期就一定要对网站进行整体的规划，合理安排站点中的各项内容，使网站中不会出现多余或未完善的网页。
- 站名创意：目前网络上的网站有很多，怎样才能使自己制作的网站从中脱颖而出，获得更多的点击量？其最简单的方法就是为站点取个有创意的名称，有创意的站名能给浏览者留下较深的印象，利于网站的宣传和推广。给站点取名时应基于简洁、易记以及与站点内容相符的基础上，合适的网站名称以及配套的域名能更好地让浏览者记住你的网站。
- 鲜明的主题：网页的标题内容不能太长太复杂，主题内容需要醒目抢眼、针对性强，否则浏览者不容易抓住重点。
- 统一网页格式：为了让大多数浏览者可正常地浏览网页，在制作网页时还需考虑满足 800 × 600 像素的显示器。使用漂亮的网页背景可填充左右两侧多余的空白空间，使 800 × 600 像素的网页在分辨率高的显示器中也显得较为美观。
- 动画不能过多：虽然增加动画可以增强网页的视觉感，但在网页中动画不宜过多，因为动画文件通常比较大，而网页动画过多会降低网页下载速度，造成网页打开速度慢，甚至不能打开网页的状况，适得其反。
- 导航要明朗：普通网站的主页导航条上的链接项目不宜太多，最好只限于几个主要页面，通常用 6~8 个导航链接较为合适。大型的商业网站可适当增加导航链接数。
- 图像优化：在网页中图像太多、文件太大也会影响网页下载的速度，可使用图像处理软件对图像进行优化，以便在图像大小和显示质量两个方面取得平衡，网页中的图像一般都为 10KB 以下的 png 或 gif 文件。

- 定期更新：定期更新页面内容或更改主页的样式，才能让浏览者对网站保持一种新鲜感，使其长期访问，这样不但能提高点击量，还能稳定网站的点击量。

2. 网页基本元素的标准及使用技巧

大部分的网页都有 Logo、Banner、导航栏、按钮、图像和文本等网页元素，对于普通的站点来说为了后期维护方便一般都会根据规定的标准对这些网页基本元素进行制作。网页基本元素的相关标准及使用技巧分别如下。

（1）Logo

Logo 是网站的标志，通过形象的 Logo 可以快速让浏览者对网站进行辨识。网站 Logo 可以是独立设计，也可以根据本企业、单位的企业 Logo 修改。通过本企业 Logo 修改为网站 Logo 的好处在于用户能更快地对网站有个概念。Logo 的位置通常在网页的左上角，也可根据需要将它置于其他任意位置。为了更有突出感，一些站点的 Logo 可以设计为动态的，但不是所有的站点都使用动态 Logo，使用动态 Logo 的网站一般都是个性网站。企业、组织类的网站都会采用静态网站。如下图所示为果壳网、时光网和豆瓣网的 Logo。







（2）Banner

Banner 是指网站中的横幅广告，它的尺寸标准有许多，如 468×60 像素（全尺寸 Banner）、392×60 像素（全尺寸导航条 Banner）、234×60 像素（半尺寸 Banner）、125×125 像素（方行按钮）、120×90 像素（按钮类型 1）、120×60 像素（按钮类型 2）、88×31 像素（小按钮类型）及 120×240 像素（垂直 Banner）等。其中，468×60 像素和 88×31 像素的 Banner 用得最多，468×60 的 Banner 像素应大致在 15KB 左右，最好不要超过 22KB，而 88×31 像素的 Banner 最好在 5KB 左右，不要超过 7KB。

（3）导航栏

导航栏的作用是引导浏览者对网站中的网页进行分类浏览。常见的导航栏可以通过放置的位置分为横排和竖排两种，而根据表现形式，导航栏有图像导航、文本导航和框架导航等。在一些简单的网站或是商业网站导航栏是静态的，而一些个性网站其导航栏通常是动态的，如用脚本编写的导航栏或 Flash 导航栏。导航栏的制作要点可归纳为以下几点：

- 在导航栏目不多的情况下，通常采用一排的设计；如果导航栏目太多，才会考虑分两排甚至多排进行横向排列。
- 内容丰富的站点可以使用框架导航，这样不管进入哪个页面都可以快速跳转到另一个栏目。
- 图片导航的外观可以随意设计，如设计的图片导航虽漂亮，但占用的文件空间较大，会影响网页下载。

（4）按钮

对于网页按钮来说，用户可以根据网站主题随意对大小和形状进行设计。但在制作按钮时需注意，按钮要和网页的整体效果协调，不能太抢眼。在制作按钮时一般可以采用背景较淡，字体较深，或是较强对比度的颜色。如下图所示为各网站中不同的按钮。

随便看看　　+加关注



（5）文本



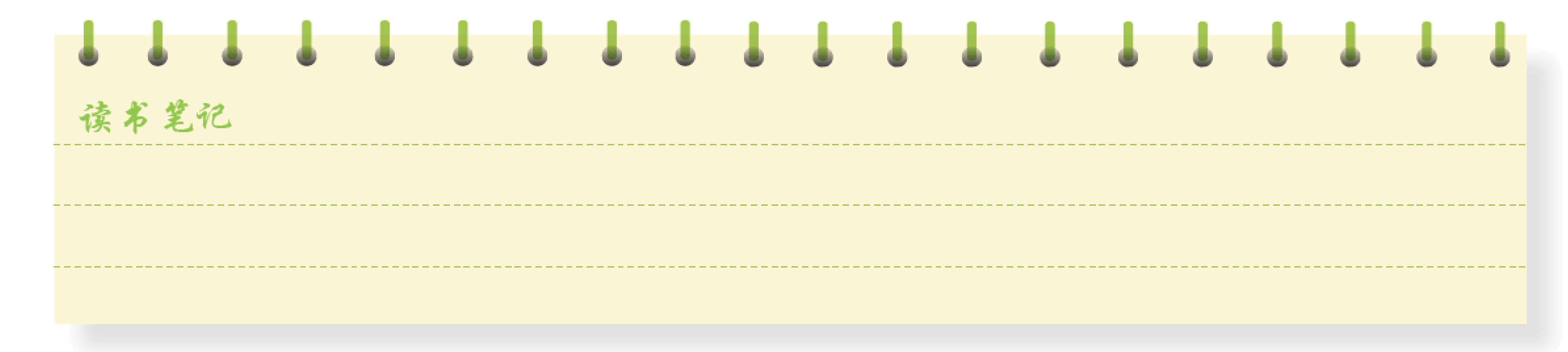
网页内容中最主要的元素就是文本，进行文本编辑可以使页面看起来更加工整有阅读兴趣，这样无形中也能留住不少浏览者，如右图所示为一家旅游网站的旅游景点介绍概述的文本排版。文本制作的技巧如下：

- 文本的颜色要与背景有区别，使浏览者能轻松地识别文本；但不能使用与背景颜色对比度过高的颜色，否则可能会使文字太抢眼。
- 为使版面看起来不凌乱，在同版面中的文本样式最好在 3 种以内。
- 每行文字的长度最好控制为 20~30 个中文字，使用户不会失去阅读兴趣。此外，段落与段落间应空一行，首行应设置缩进，以便于阅读。

（6）图像

如果说文字是网站的灵魂，那么图像就是网页为增加魅力的外衣。在使用图像尤其是以图片为主的网页时首先要考虑它对网络速度的影响，使用图像需注意以下几点：

- 一般情况下图像多采用淡色系列的背景，这样能与主题分离的则用浅色标志或文字背景。但有些需要视觉冲击力的图像则可能会使用背景色对比度高的色系图像。
- 图像的主题清晰可见，图像的含义简单明了。并不是每个浏览者都会注意到网页设计者的用意或是设计的一些小细节。
- 图像所含文字要求清晰可辨，否则会使浏览者对网站产生负面想法。背景与主体明度对比应大致在 3:1 到 5:1 之间，这样的明度对比可让更多浏览者接受。



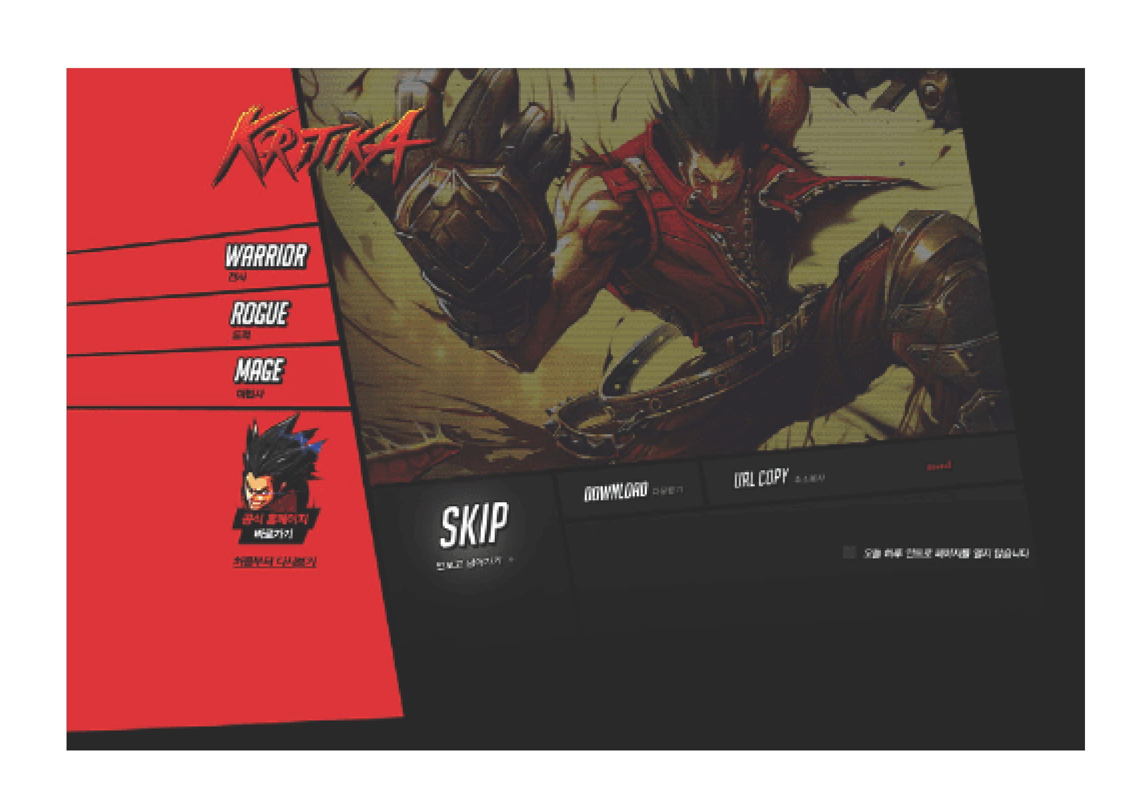
11.1.2　网页配色原理

色彩是直接影响人视觉感的元素，用好颜色能为一个网站的整体效果添砖加瓦。很多用户往往会通过颜色对网站有一个最初的印象，下面将对网页的一些配色原理进行讲解。

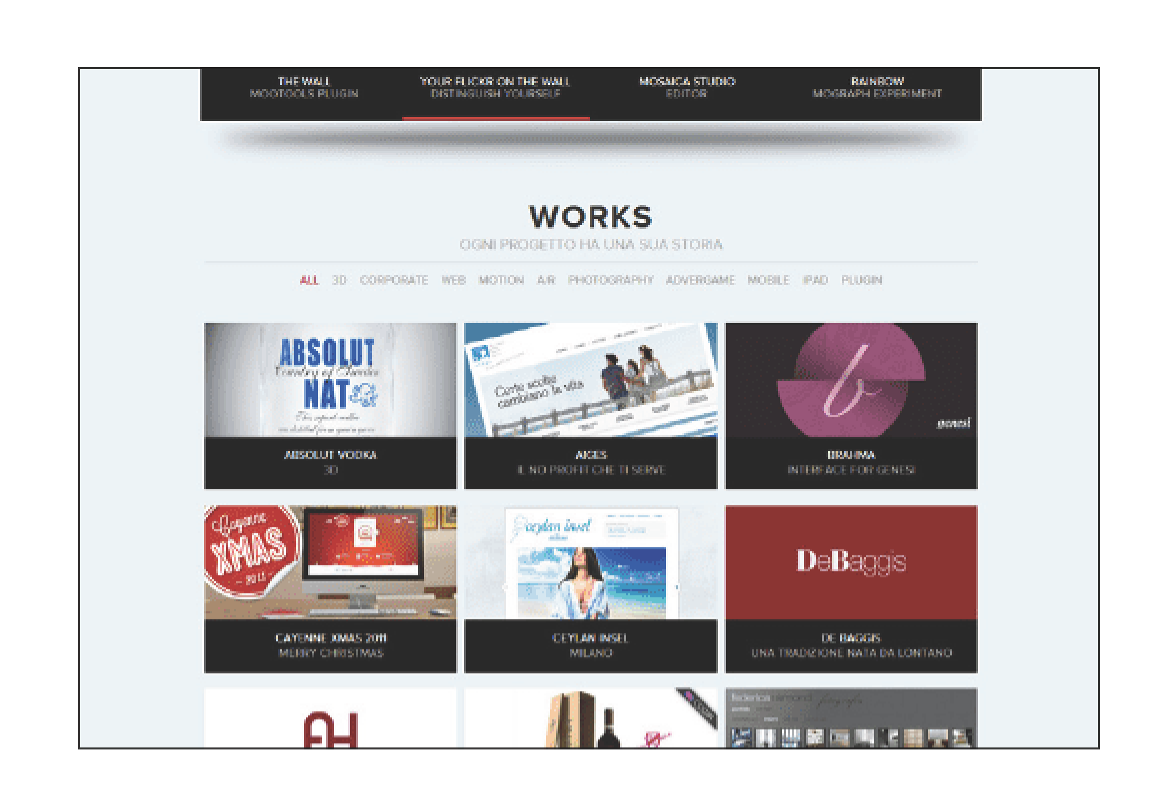
1. 色彩搭配技巧

合理搭配色彩可以使网页效果锦上添花。色彩搭配原则是整体色彩效果和谐，而在局部、小范围的地方可以有一些强烈色彩的对比。在进行配色时，可使用以下几种常见的色调进行搭配。

以红色为主的搭配：给人以温暖、热情和大气的感觉，下图为一个格斗游戏的官方网站，采用红色为基调，以突出游戏的热血与激情。让浏览者在浏览网站时，就已经感受到游戏带来的刺激感。



以黑白为主的搭配：黑、白配搭看似最简单的组合，但往往又是最不容易控制的组合，两者搭配可以产生很多不同的效果，比如下图体现的就是时尚、酷炫的现代气息，非常符合时下年轻人特立独行的心态。



以粉色为主的搭配：粉色象征着浪漫、温馨，常被用于向观众传递爱情、幸福、甜蜜和可爱的感觉；在一些以女性或婴幼儿为受众群体的网站上常见到以粉色为基调的配色方案。



以黄色为主的搭配：黄色用于表示警示或危险，如各种抢修车辆、施工现场的安全警示标志等，但有时候黄色也可以用于传递真诚、安全、幸福及值得信赖等感觉。



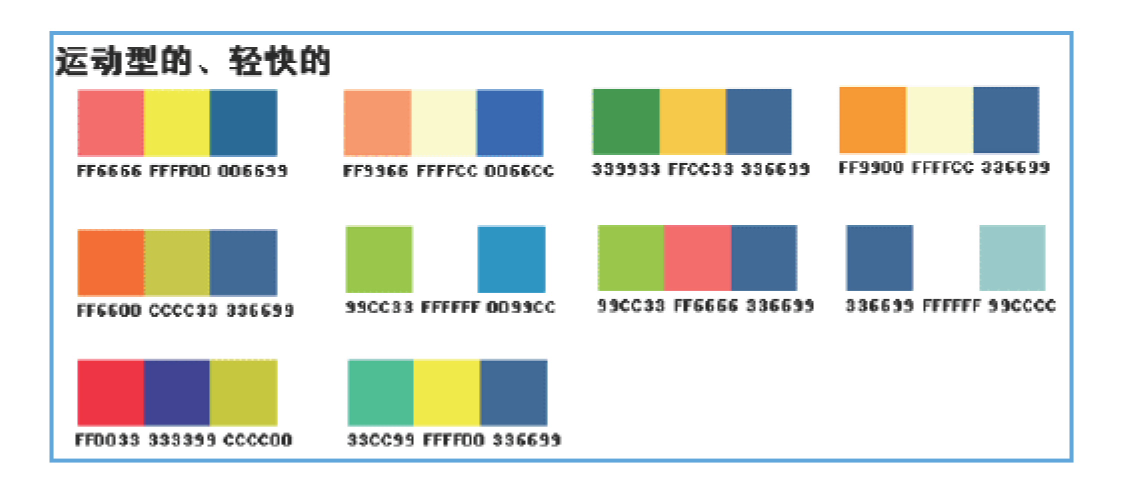
经验一箩筐——如何确定网站的主色调

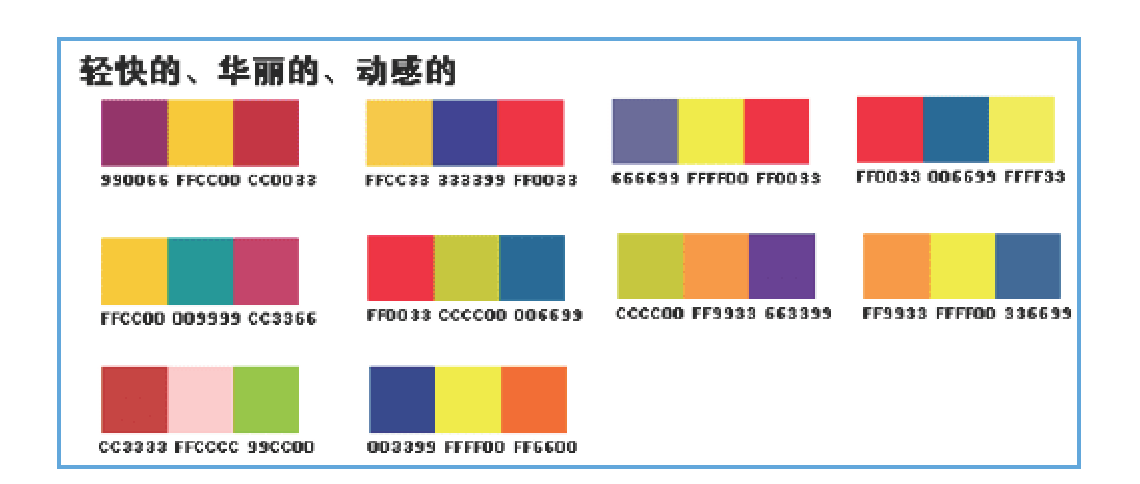
不同的色调令访问者产生的直观感受会有所不同，要选择适合的网页配色风格就必须了解色彩对人产生的心理效果。如红色、橙色和黄色等都给人以温暖的感觉，它们也被称作暖色调；而绿色、蓝色等给人以清爽、凉快的感觉，它们被称作冷色调。进行配色时一定要以网页自身特点为基础，选择适宜的颜色。

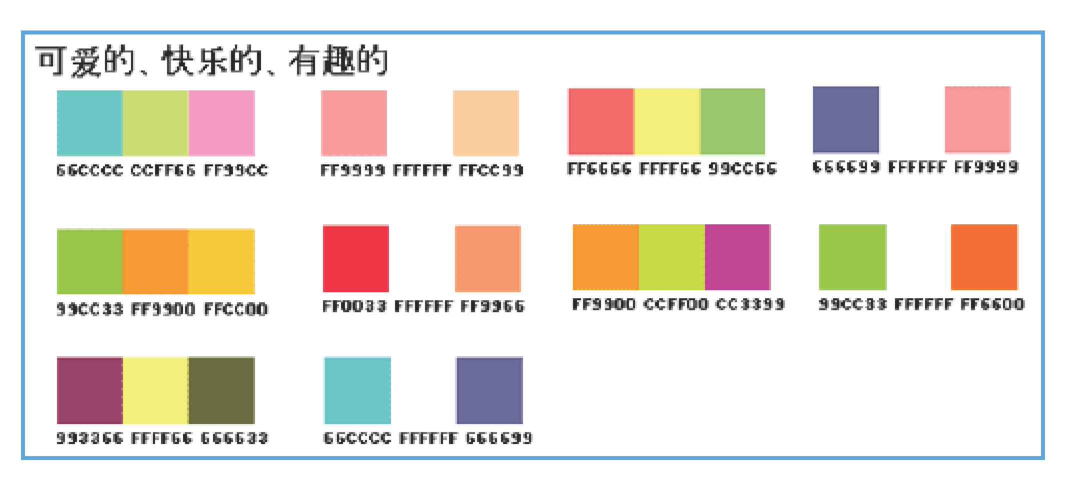
2. 网站的配色方案

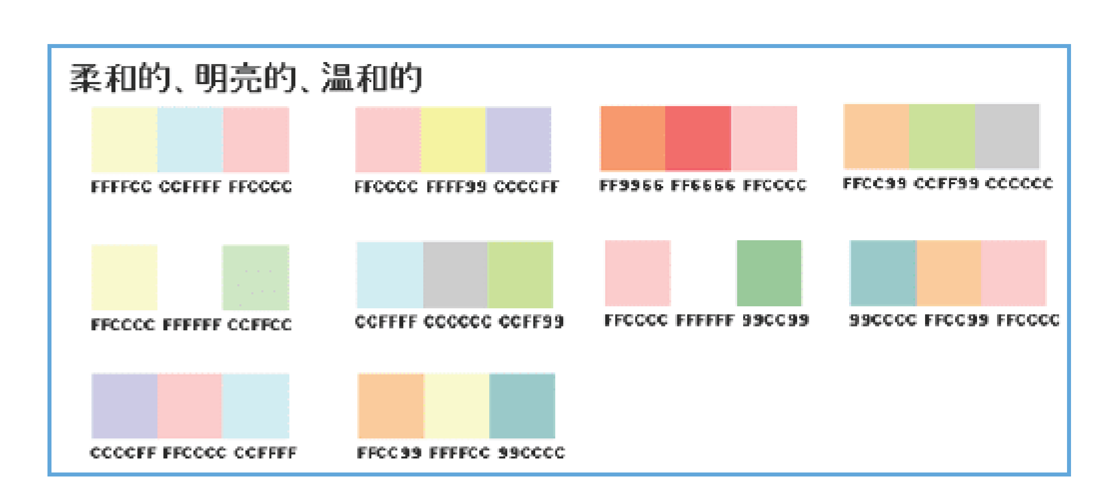
色彩对传达网页作品的主题具有非常重要的作用，好的配色方案不仅能在视觉上给浏览者以美的享受，而且还能充分展现网站的风格，营造出理想的浏览氛围。

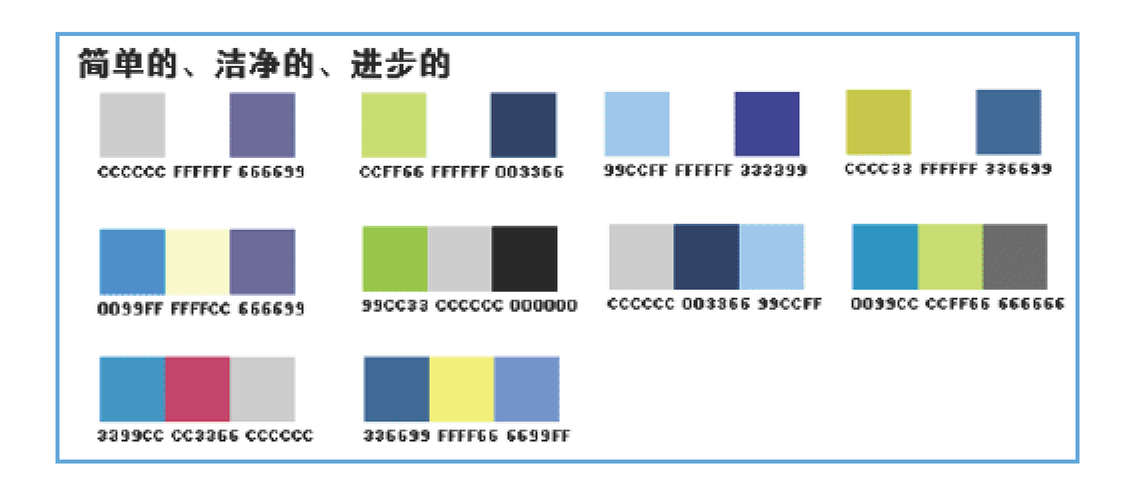
色彩对事物的表现力有着其他形式无法比拟的绝佳效果。作为网页设计师，掌握色彩运用原理，并熟知各种色彩对访问者心理的影响，结合自己所具备的平面构图知识，在网页设计中准确用色，才能有效地传达特定信息并充分渲染网站的主题氛围。如下面所示即为一些常用的配色方案。

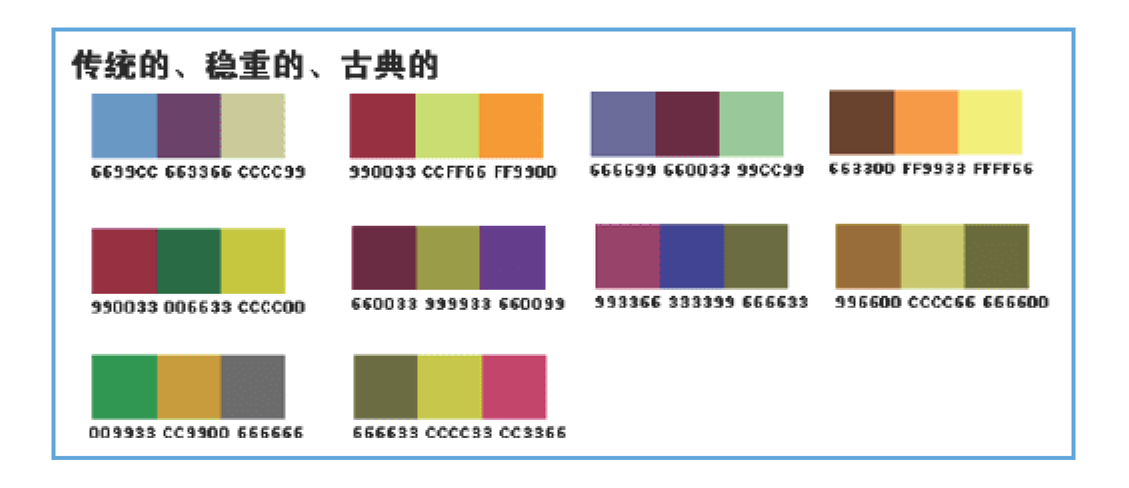












11.1.3 收集网站的素材和内容

在制作网站时，用户需要使用很多的素材资源，如文字、图像、视频、音频或动画等，要想使图像处理的效果更加具有美感，素材的选择和获取是非常重要的。

1. 素材的收集原则

素材是指为创作、编辑所需内容而准备的各种原始资料，合理选用素材有助于提高用户制作图像、动画和网站页面的速度，并提升网站的整体效果。选择素材时需要遵循一定的原则，现分别介绍如下：

- 遵循“宁多勿少”的原则，多准备或收集一些需要使用或是相关的素材，以备不时之需。
- 收集素材时应根据具体的需要来考虑，要与实际制作的内容紧密对应，不能与主题相冲突，也不能为了表达某种效果而滥用素材。
- 在进行网站制作前，就应该进行素材的收集与准备，考虑好应该使用哪种素材、用在何处以及如何使用等，尽可能避免一边处理素材，一边收集或考虑素材使用的情况。

2. 素材的获取方式

了解选择素材的原则后，就可以进行素材的获取了，目前获取素材常用的几种方法介绍如下：

- 通过网络进行搜索，如百度、Google 和必应 Bing 等搜索引擎。它们的使用方法都很类似，并且在搜索前都可选择素材的类别。
- 在专门的素材网站中获取，目前常用的素材网很多，如昵图网（http://www.nipic.com）、素材中国（http://www.sccnn.com）、站酷网（http://www.zcool.com.cn）、闪吧（http://www.flash8.net）等。
- 制作需要的素材或购买专用素材光盘等。
- 通过数码设备获取，如使用数码相机自行拍摄的照片或影片，使用录音设备进行录音等。

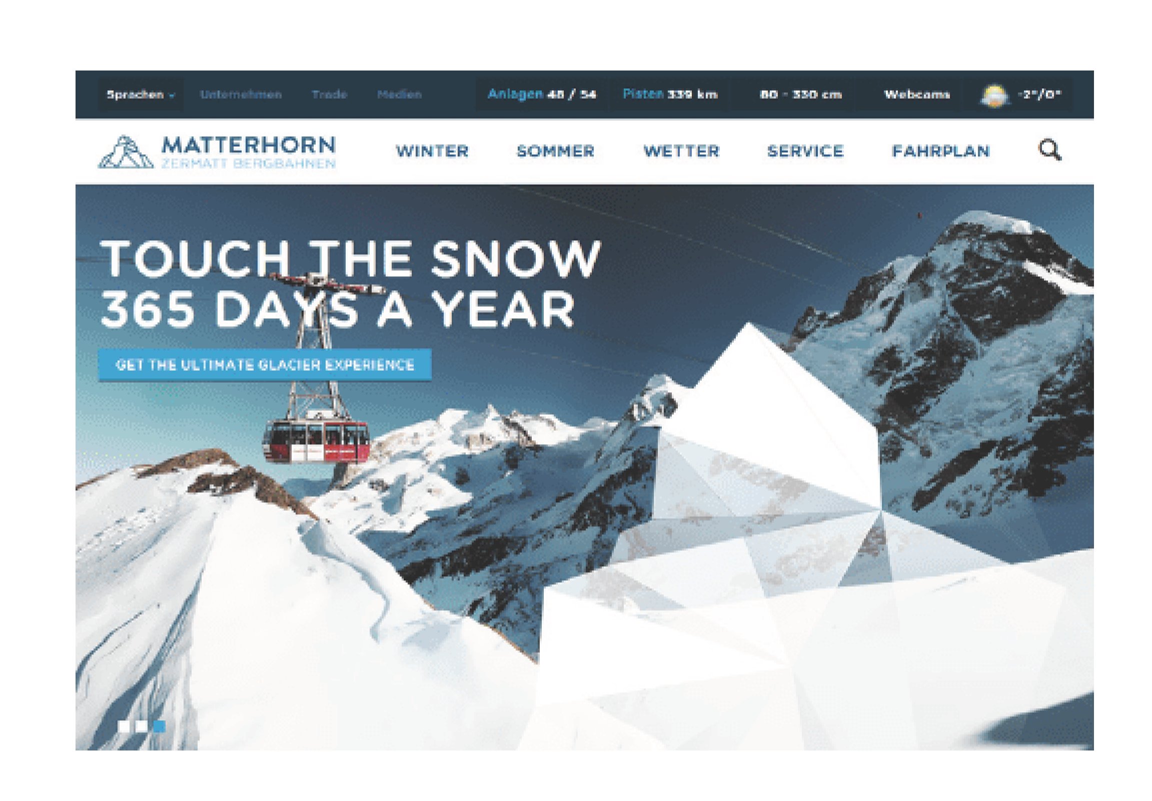
11.1.4 网页版面布局设计

在网页设计规划阶段，最需要考虑的问题是如何设计网页布局样式，它对整个网站的最终呈现效果起着至关重要的作用，就如同建造大楼之前绘制的图纸一样。设计、制作网页前的布局设计不但直接关系到页面结构的合理性，同时还在一定程度上映射出该网站的类型定位。目前常见的网页版面布局有如下几种。

- **“国字型”网页布局方式：**上端为网站标题、广告条等，中间为正文，左右分列两栏，用于放置导航、工具栏等，下方是站点信息，这是最为常见的一种网页布局方式。



- **“标题正文式”网页布局方式：**最上方为通栏的标题、导航条，下方是正文部分，这种页面布局方式一目了然、针对性强。



- **“拐角型”网页布局方式：**与“国字型”相似，上面是标题及广告横幅等，左侧、右侧较窄的一栏放链接一类的功能，另一侧为正文，下面为站点信息。



- **“封面式”网页布局方式：**常用于形象宣传网站首页，常以精美大幅图像为主题，设计方式多为 Flash 动画。



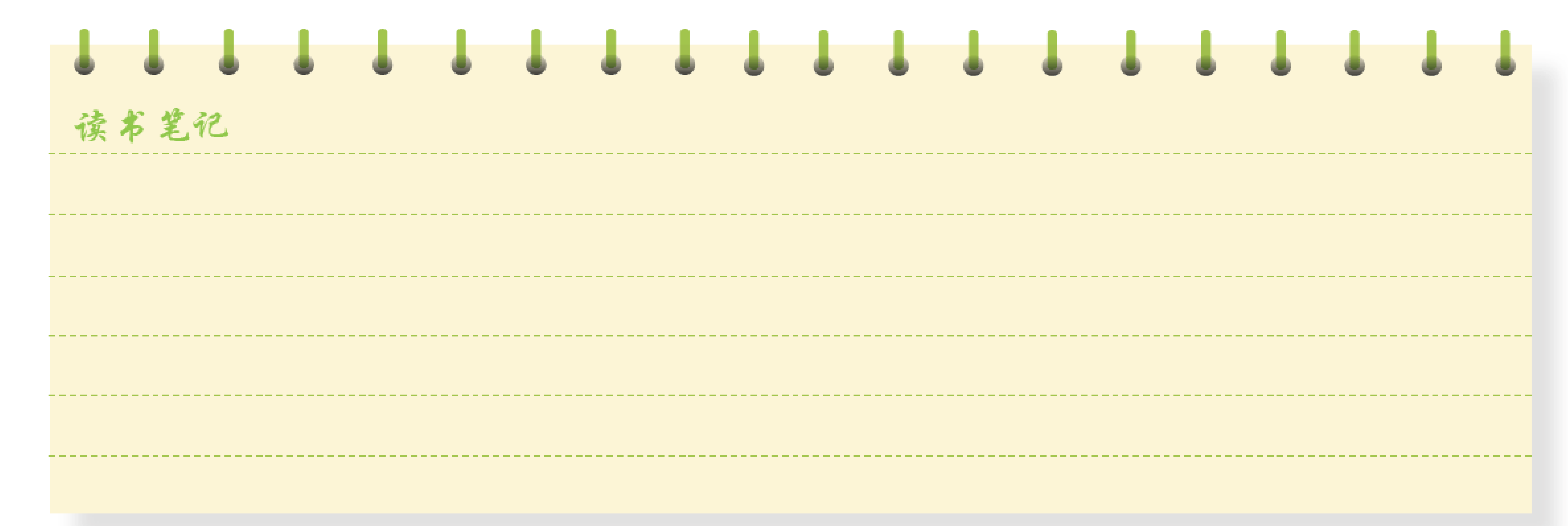
经验一箩筐——网页布局的选择方式

不同类型的网站因为其自身的特点应该选择不同的布局方式，如门户类网站由于其内容承载量大，通常会采用国字型页面布局，以便在有限的页面范围容纳更多内容和功能；而搜索引擎类的网站往往以简捷的标题正文型布局来展现，以便最大限度地提高使用者的访问速度；展示类网站为展现产品或服务的特点，常会以具有极强视觉冲击力的封面型布局来加深访问者对主题的印象。

11.1.5 图文搭配方法

在进行图像处理或网页版面排列时，都需要将图片和文字搭配使用，以丰富图像、网页内容，明确主题。因此要掌握合理的图文搭配的方法，使图像表达效果事倍功半。常见的图文搭配方法有如下几种。

- 上下型：是指将版面分为上、下两部分，一部分配置图片，另一部分配置文字。这种搭配方法可以表达安静平稳的感觉，但版面较为呆板。此时可选取较为活泼、动感的图片进行搭配。
- 左右型：是指将版面分为左、右两部分，左侧配置图片，右侧配置文字或小图片。采用这种形状进行搭配应尽量加强两侧的明暗对比强度。
- 倾斜型：是指将图片倾斜放置或将画面斜向分割，使呆板的版面变得活泼。
- 中心性：是指将图片或重点突出的元素配置在画面中心，以突出画面主题。
- 强调型：是指将图片或文字放在上下 / 左右两端，产生一种稳定的效果。
- 并列型：是指将图片以相同的大小和面积并列放置在一起，另一侧放置文字。

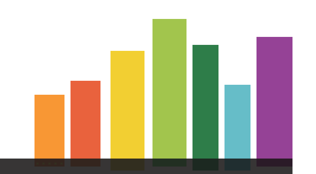


11.2 上机 1 小时

本例将利用本章所学习到的知识，使用 Photoshop 制作一个“拐角型”网页布局的“电影宣传网站”网站首页，完成后的效果如下图所示。

上机目标 制作电影宣传网站

- 巩固图层以及剪贴蒙版的使用方法。
- 进一步掌握文字的输入以及编辑方法。

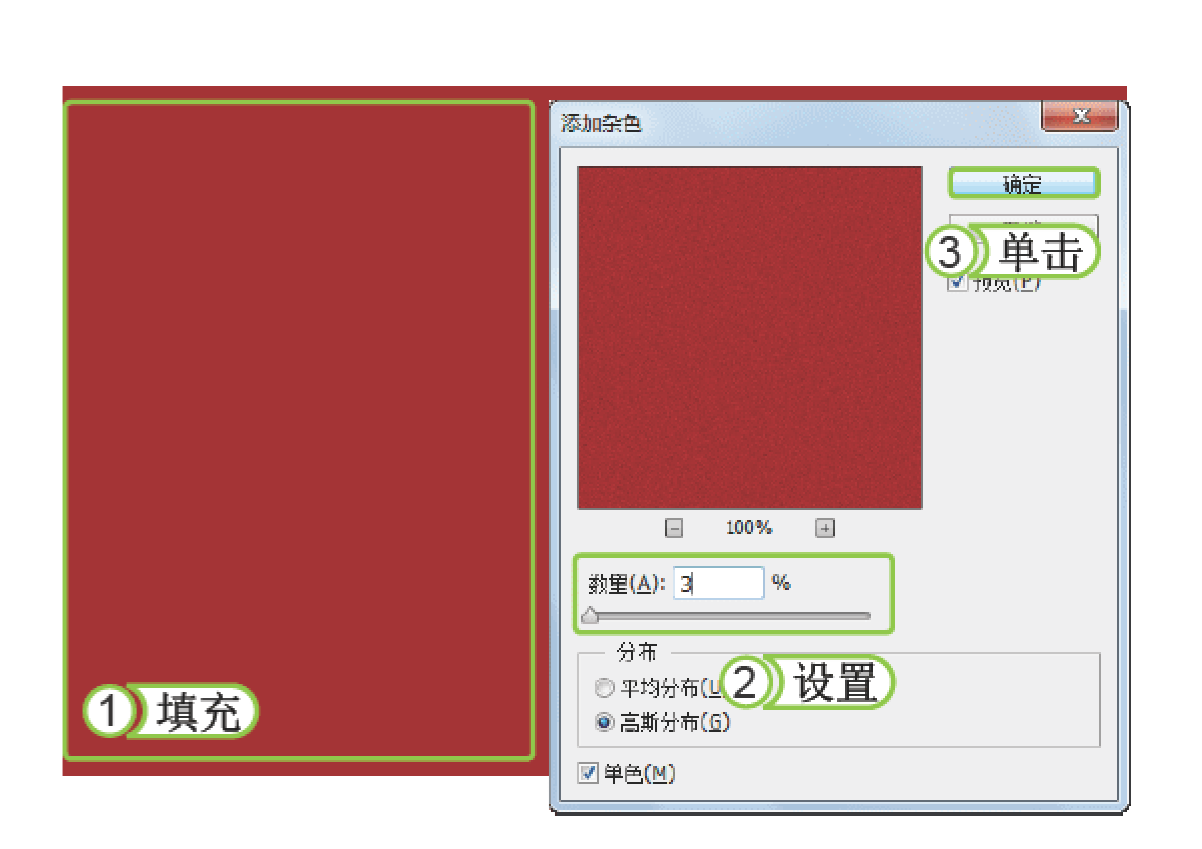




光盘文件
素材 \ 第 11 章 \ 电影宣传网站
效果 \ 第 11 章 \ 电影宣传网站 .psd
实例演示 \ 第 11 章 \ 制作电影宣传网站

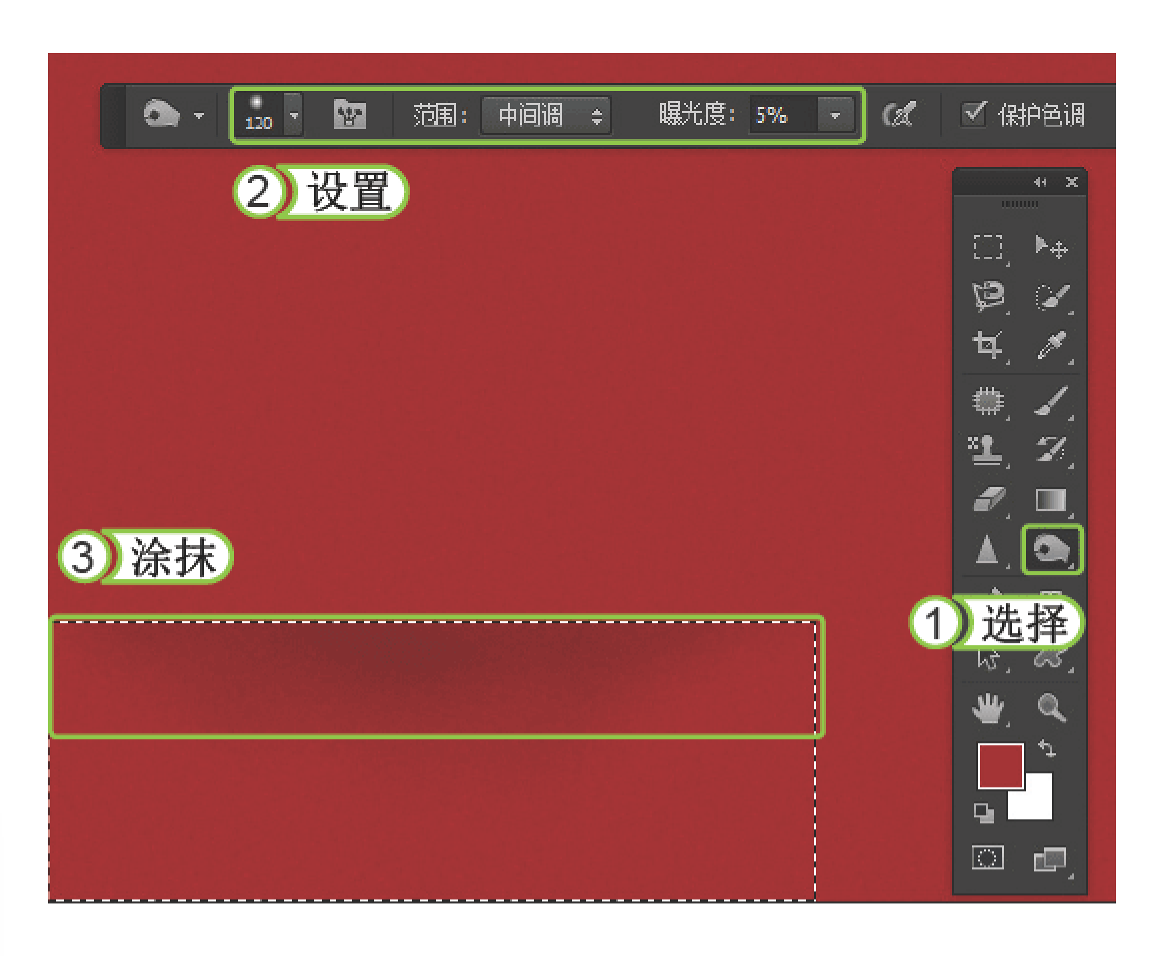
STEP 01：为背景添加杂色

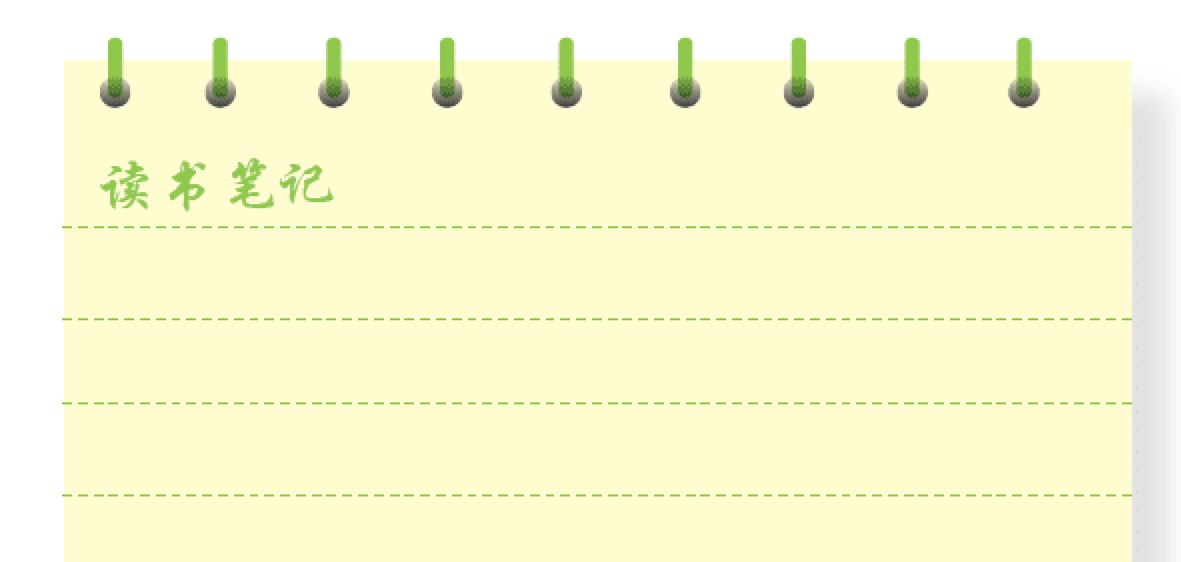
1. 新建一个 1280×820 像素的空白文档，将前景色设置为“深红色（#a90100）”。按 Alt+Delete 组合键，使用前景色填充背景。
2. 选择【滤镜】/【杂色】/【添加杂色】命令，打开“添加杂色”对话框，在其中设置“数量”为“3”。
3. 单击 确定 按钮。



STEP 02：加深图像局部颜色

1. 使用“矩形选框工具”在图像上绘制一个矩形选区。在“工具箱”中选择“加深工具”。
2. 在其工具属性栏中，设置“画笔大小、曝光度”为“120、5%”。
3. 使用鼠标在矩形选区上面进行涂抹，对选区上部分的颜色加深。按 Ctrl+D 组合键，取消选区。



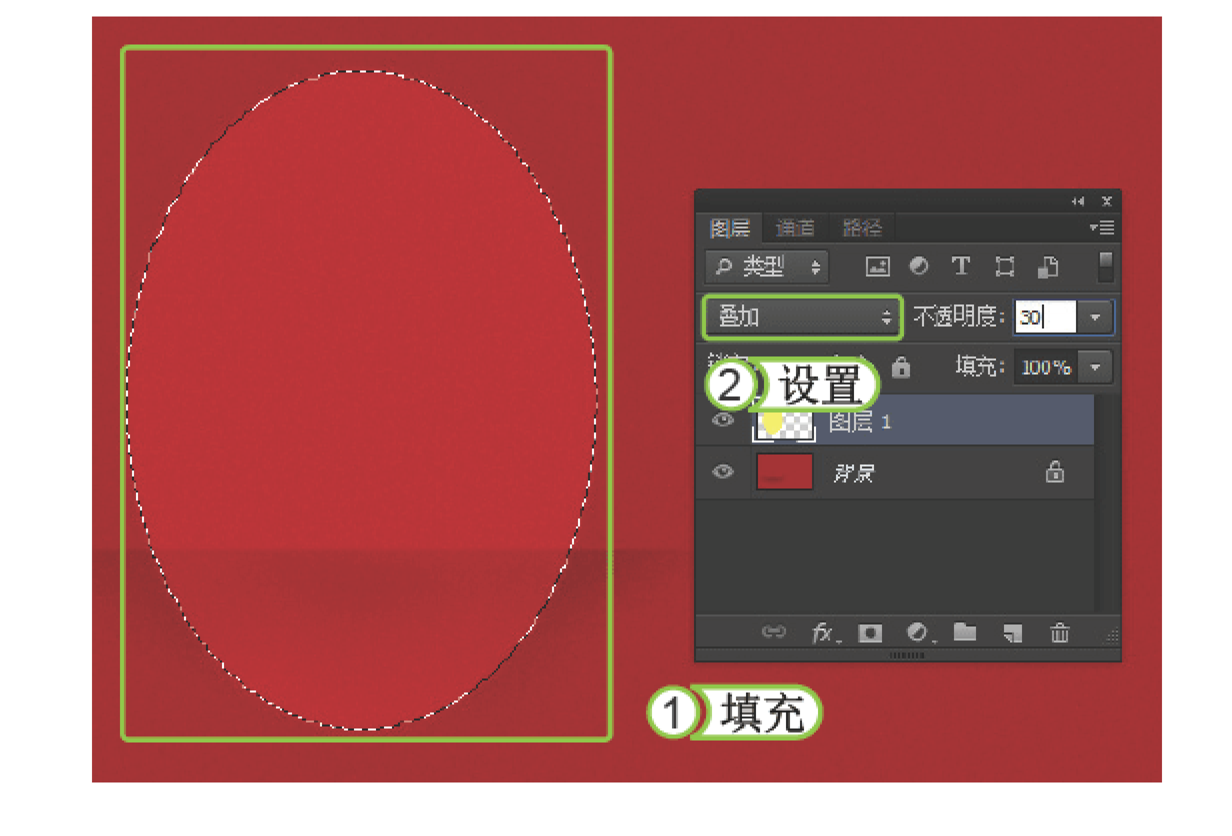


提个醒
使用加深工具加深图像的局部颜色是为了使之后插入的人物图像更有立体感。

STEP 03：绘制、编辑椭圆图像

1. 新建图层 1，使用“椭圆选框工具”在图像右边绘制一个椭圆选区，并使用“黄色（#fff55c）”填充选区。
2. 将图层 1 的图层“混合模式、不透明度”设置为“叠加、30”。按 Ctrl+D 组合键，取消选区。

提个醒 绘制一个椭圆是为了制作一个背景上出现光影的效果。



STEP 04：模糊椭圆

1. 选择【滤镜】/【模糊】/【高斯模糊】命令，打开“高斯模糊”对话框，设置“半径”为“30”。
2. 单击 确定 按钮。



提个醒 由于直接绘制的椭圆边缘太整齐，并不像光源投影在图像上的效果，所以必须通过滤镜将其模糊。



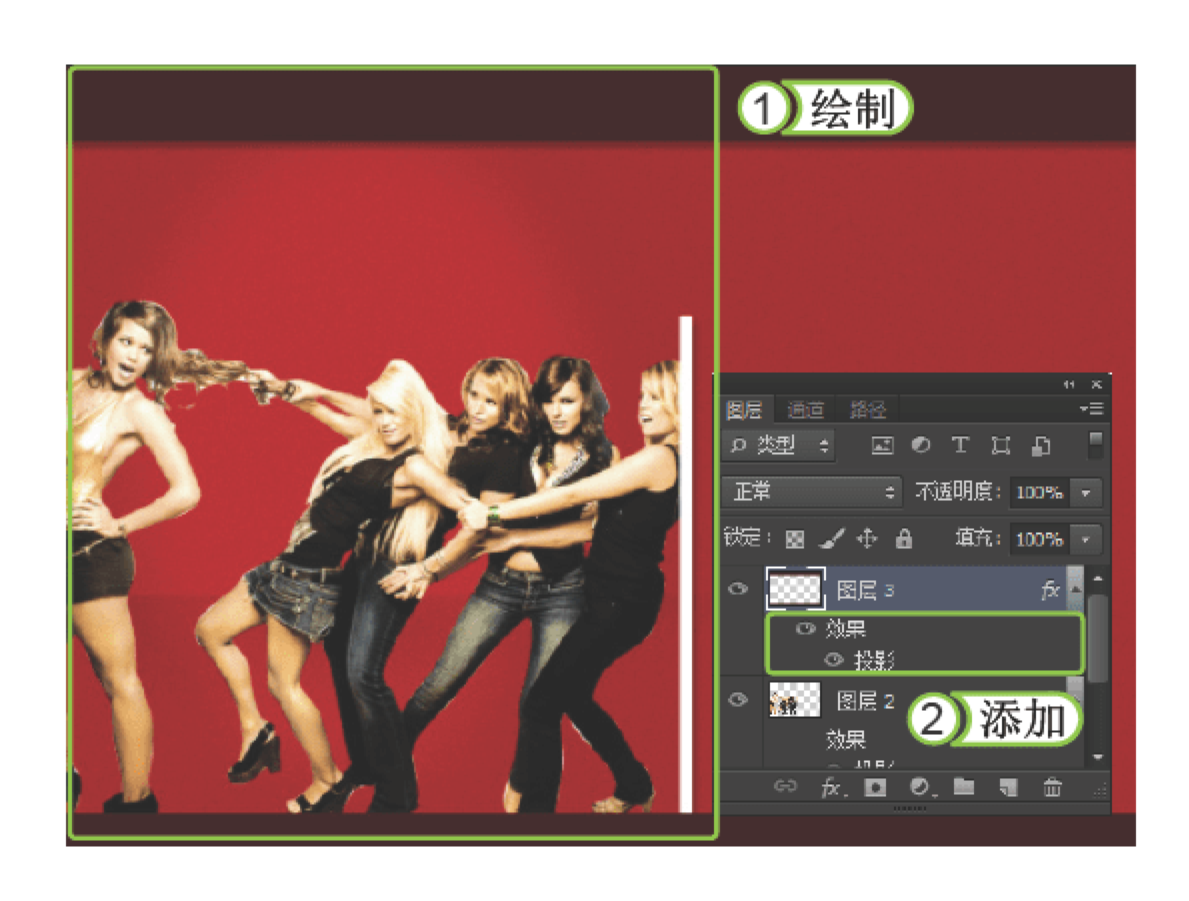
STEP 05：抠取图像

1. 打开“人物.jpg”图像，在“图层”面板中双击“背景”图层，将背景图层转换为普通图层，使用“钢笔工具”沿人物边缘绘制路径。
2. 打开“路径”面板，选择路径。单击按钮，将路径转换为选区。选择【选择】/【反向】命令，反选选区。按 Delete 键，删除图像。使用相同的方法将人物其他部分的白色背景去掉。



STEP 06：添加素材

1. 使用“移动工具”，将抠取的人物图像移动到“电影宣传网站”中。
2. 双击图层 2，打开“图层样式”对话框，在“样式”栏中，选中 投影 复选框，单击 确定 按钮，为图层添加投影图层样式。



STEP 07：绘制形状

1. 新建图层3，使用“矩形选框工具”在图像的上下方建立选区，并使用“深红色（#3e0000）”填充。在使用“矩形选框工具”，在人物图像右边绘制一个矩形选区，并使用“白色（#FFFFFF）”填充。
2. 双击图层3，打开“图层样式”对话框，在“样式”栏中，选中投影复选框，设置“不透明度”为“40%”，单击确定按钮，为图层添加投影图层样式。



STEP 08：输入文字

1. 按Ctrl+R组合键，显示标尺，为图像添加辅助线。
2. 选择“文字工具”，在工具属性栏中设置“文本系列、文本大小、颜色”为“汉真广标、24点、白色（#FFFFFF）”。单击按钮，使用鼠标在图像上方输入导航条内容。
3. 在图像下方输入网站许可内容文本，并设置该段文本的“文本系列、文本大小”为“黑体、8点”。

STEP 09：编辑场景图像

打开“场景.jpg”图像，使用“移动工具”，将其移动到“电影宣传网站”图像中，将其缩小后放置在图像左上方，衬于文字图层下方。按住Shift+Alt组合键的同时，再次使用“移动工具”将图像向右边移动，达到复制图像的目的。共复制4次。

1. 在“图层”面板中选择所有的场景图像图层，按Ctrl+E组合键合并图层。在“图层”面板中，将合并后图层的图层混合模式设置为“线性减淡（添加）”。



STEP 10：输入电影标题

1. 使用“文字工具”在图像左边输入电影标题，设置“文本系列、大小”为“汉仪圆叠体简、60点”，并为该文本图层添加“外发光”图层样式。
2. 将“场景.jpg”和“装饰.png”图像都移动到“电影宣传网站”图像中，并将其缩小。



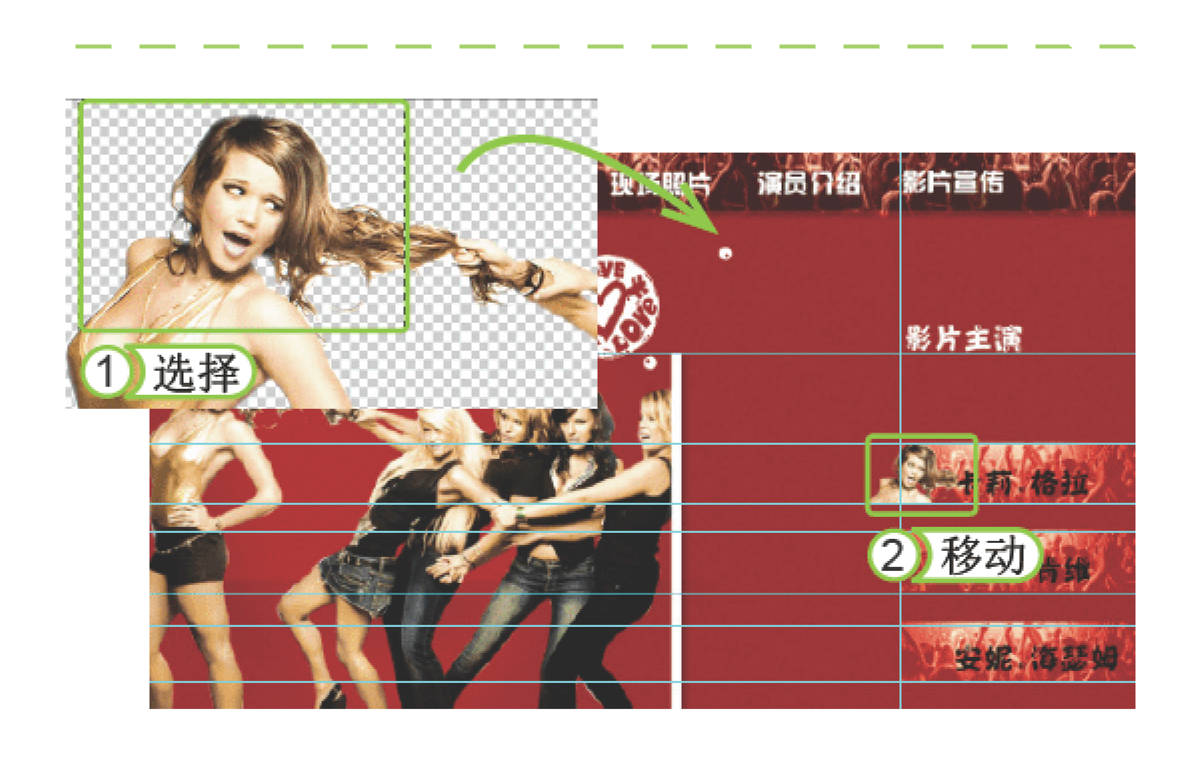
STEP 11： 为图层添加图层蒙版

1. 选择图层 5，使用“矩形选框工具”沿着辅助线绘制选区。
2. 在“图层”面板中，单击按钮，为图层添加图层蒙版。将图层的图层混合模式设置为“线性减淡（添加）”。



STEP 12： 输入演员名字

1. 将添加了图层蒙版的图层复制两次，并移动到相应的位置。
2. 使用“文字工具”，设置“字体系列、字体大小”为“汉仪太极体简、28 点”。使用鼠标在图像中单击并输入演员名字，并为它们设置相应的颜色。



STEP 13： 添加人物头像

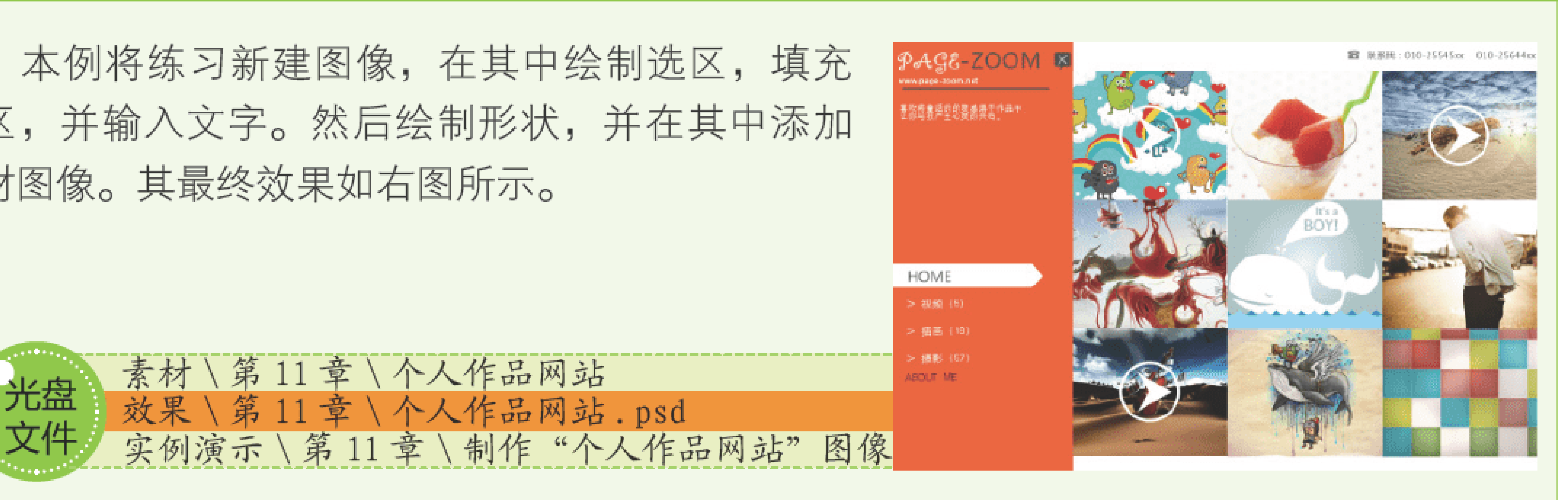
1. 在之前已进行抠图操作的“人物 .jpg”图像中使用“矩形选框工具”选择人物头部。
2. 将其移动到“电影宣传网站”图像的人名前方，并将其缩小。使用相同的方法，为其他人名添加人物头像。

11.3 练习 1 小时

本章主要介绍了网页设计相关技巧，包括配色原理、收集素材和版面布局等知识。用户要想在日常工作中熟练使用它们，还需再进行巩固练习。下面以制作“个人作品网站”图像为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

制作“个人作品网站”图像

本例将练习新建图像，在其中绘制选区，填充选区，并输入文字。然后绘制形状，并在其中添加素材图像。其最终效果如右图所示。









网页
72 HOURS

第12章 综合实例演练

上机 4 小时

本书主要对制作网站的软件——Dreamweaver CS6，制作动画的软件——Flash CS6，制作图形图像的软件——Photoshop CS6的使用方法和网页制作技巧进行介绍。网页制作人员除了学习这些知识外，还需不断进行上机实践，以巩固并熟练这些软件的用法。本章将结合这3个软件的使用，制作一个订餐网站，进一步巩固这些知识，使用户能够举一反三。

- 制作订餐网站首页图像
- 制作RMWT网站宣传动画
- 制作订餐网站首页

12.1 上机 1 小时：制作订餐网站首页图像

目前各行业的公司、企业都会在网上制作公司或企业网站，用于宣传、销售商品。公司、企业网站是一种方便、快捷、低成本的营销渠道。本例制作的订餐网站首页主要是用于展示一家食品加工公司的产品种类，并在其中展示一些产品信息，以方便用户进行外卖订购。

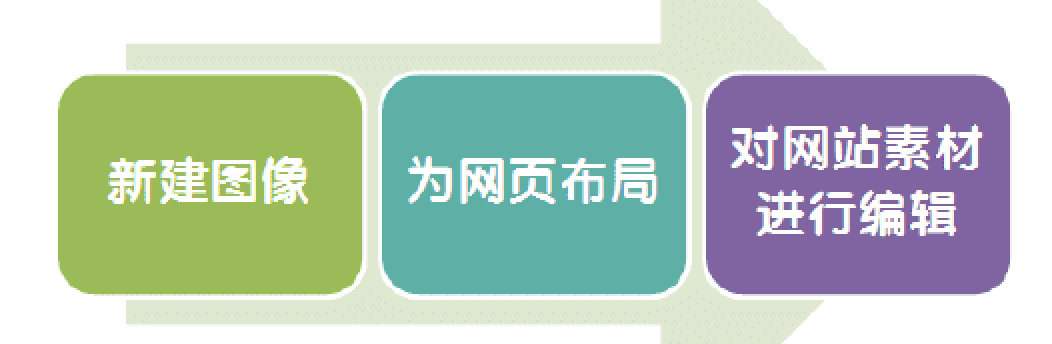
12.1.1 实例目标

通过本例的制作，全面巩固 Photoshop 的使用方法，主要包括文件的新建、图层的使用和编辑、图层样式的应用、选区的使用和调色命令的使用等知识，其最终效果如下图所示。



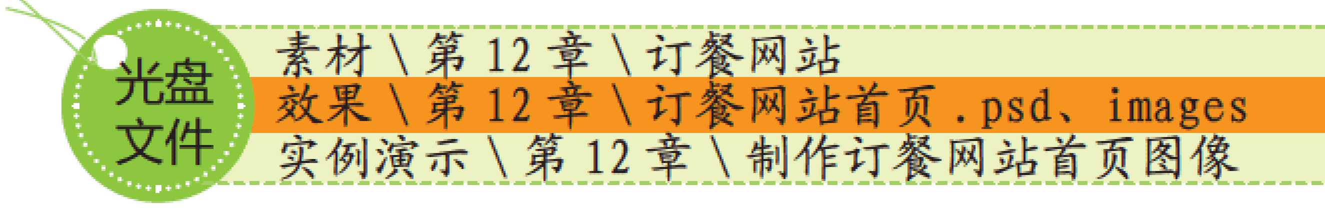
12.1.2 制作思路

本图像的制作思路大致可以分为 3 个部分，第一部分是新建图像，并填充颜色以及图像；第二部分是绘制辅助线，并对网页页面进行布局；第三部分是对素材进行编辑、添加 。



12.1.3 制作过程

下面详细讲解“订餐网站首页”图像的制作过程。



1. 新建图像

下面首先启动 Photoshop，然后新建文档，并填充背景色，制作填充图像等，其具体操作如下：



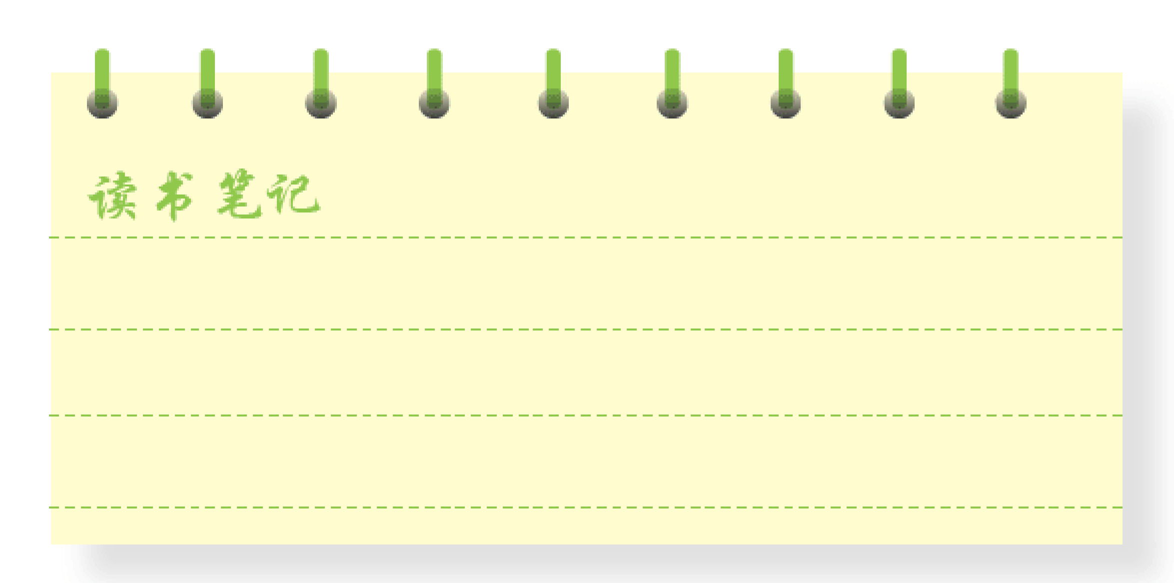
STEP 01: 新建图像

1. 启动 Photoshop，选择【文件】/【新建】命令。打开“新建”对话框，在其中设置“名称、宽度、高度、分辨率”为“订餐网站首页、1024、980、96”。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 02: 填充背景颜色

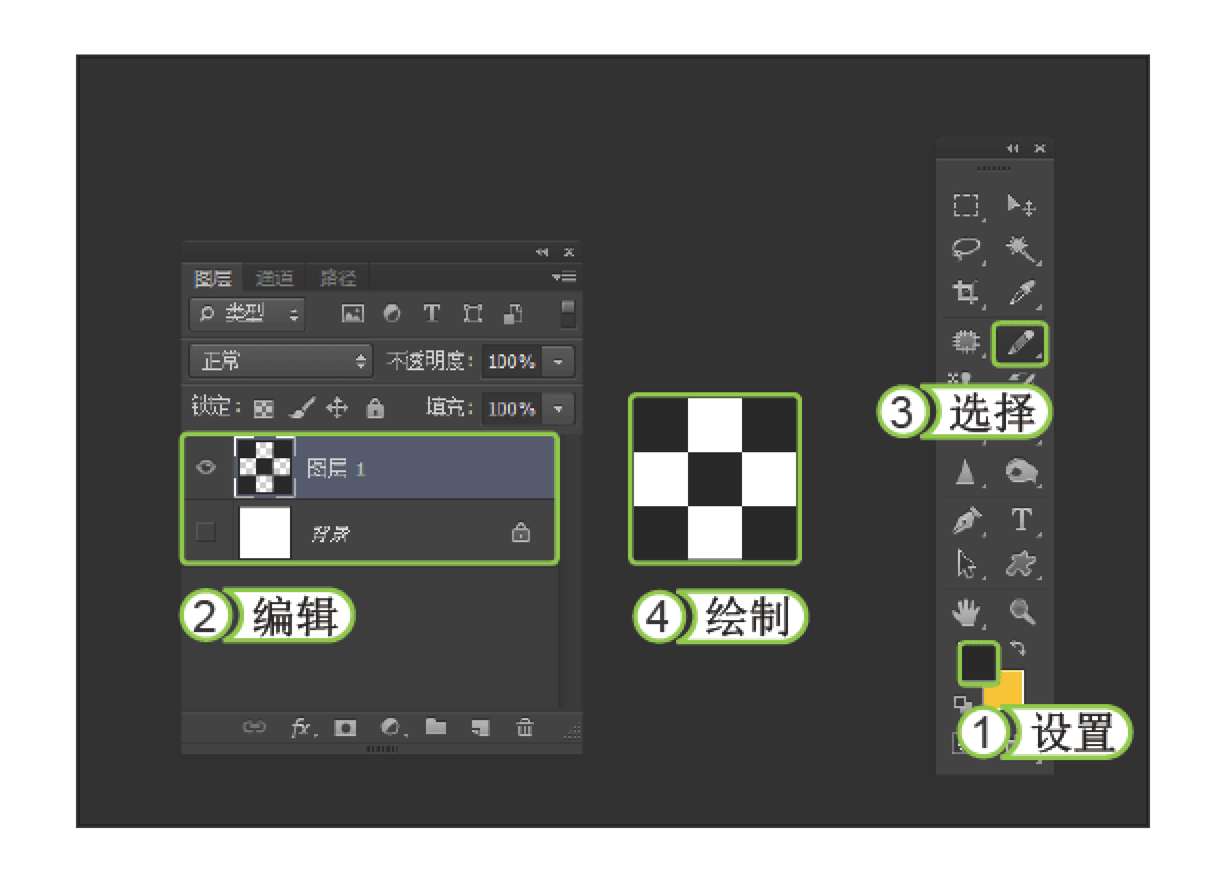
将前景色设置为“黄色（#ffc600）”，按 Alt+Delete 组合键，使用前景色填充背景。

设置



STEP 03: 制作底纹图像

1. 新建一个 3×3 像素的图像文档。放大图像，将前景色设置为“黑色”。
2. 新建图层，并隐藏背景图层。
3. 在工具箱中选择“铅笔工具”，将画笔大小设置为“1 像素”。
4. 使用鼠标在图像上拖动绘制图形。



图案名称
名称(N): 底纹
确定
取消
3 单击
2 输入
1 选择

STEP 04: 定义图像

1. 使用“矩形选框工具”框选图像。
2. 选择【编辑】/【定义图像】命令，打开“图案名称”对话框，设置“名称”为“底纹”。
3. 单击 确定 按钮。

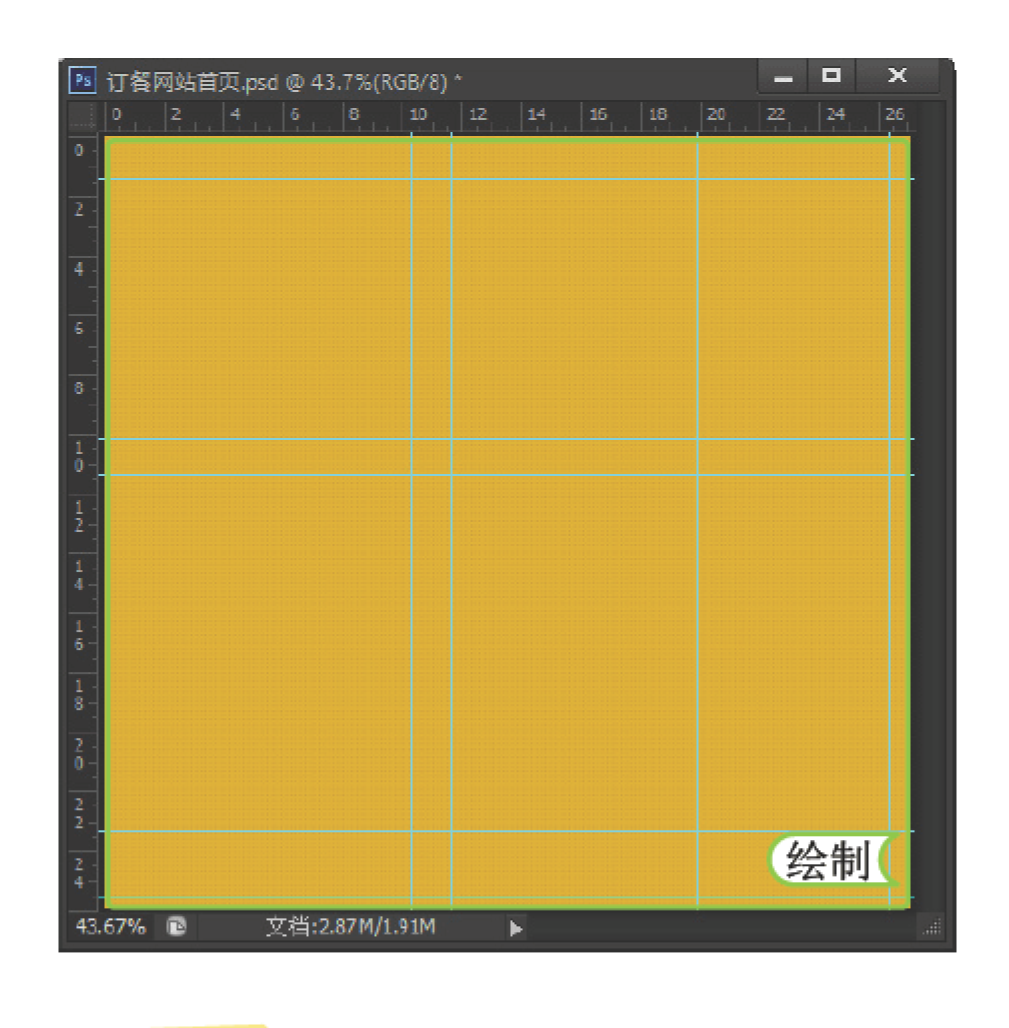
STEP 05：填充图像

1. 选择【编辑】/【填充】命令，打开“填充”对话框，设置“使用”为“图案”。在“自定图案”下拉列表框中选择刚刚定义的“底纹”图像。
2. 再设置“不透明度”为“20”。
3. 单击 确定 按钮。

提个醒　为背景添加一些简单的底纹，可以增强图像背景的质感。

2. 为网页布局

下面将在图像上绘制参考线以确定网页的整体布局方式，最后根据绘制的参考线新建图层，在网页上绘制形状，其具体操作如下：



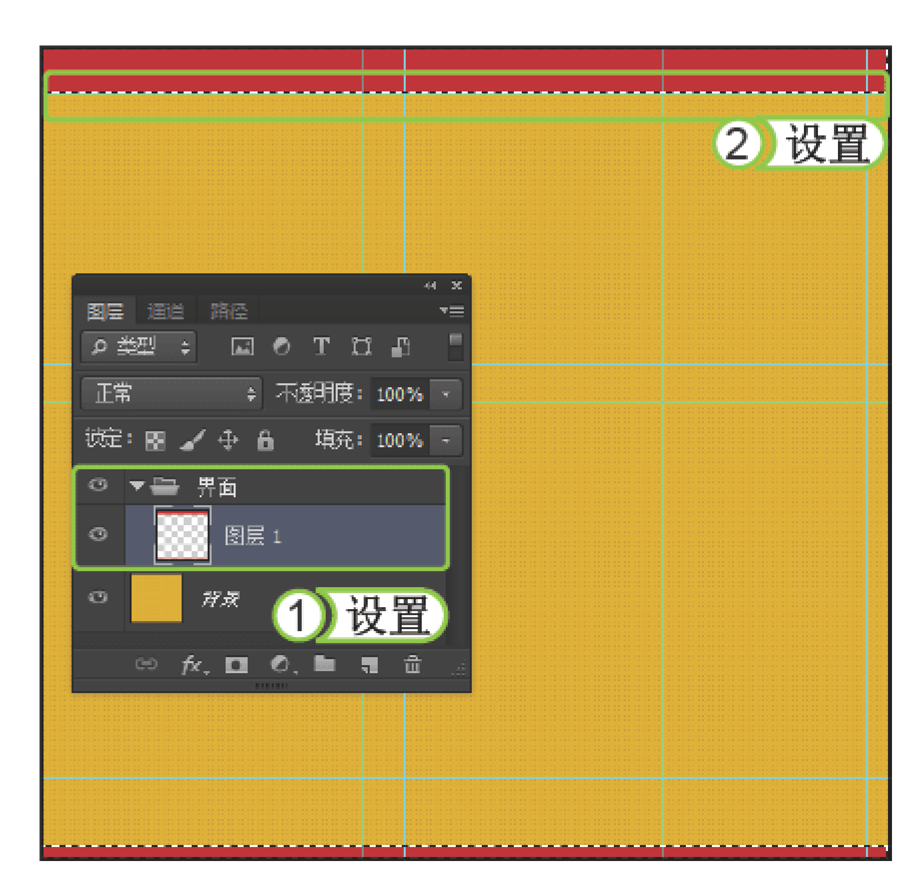
STEP 01：绘制参考线

按 Ctrl+R 组合键，显示标尺。将鼠标从标尺外向图像中拖动，以绘制垂直、水平参考线。

提个醒　若想移动已经创建好的辅助线，可在选择“移动工具”后，选择需要移动的辅助线，拖动鼠标移动。

STEP 02：绘制导航条

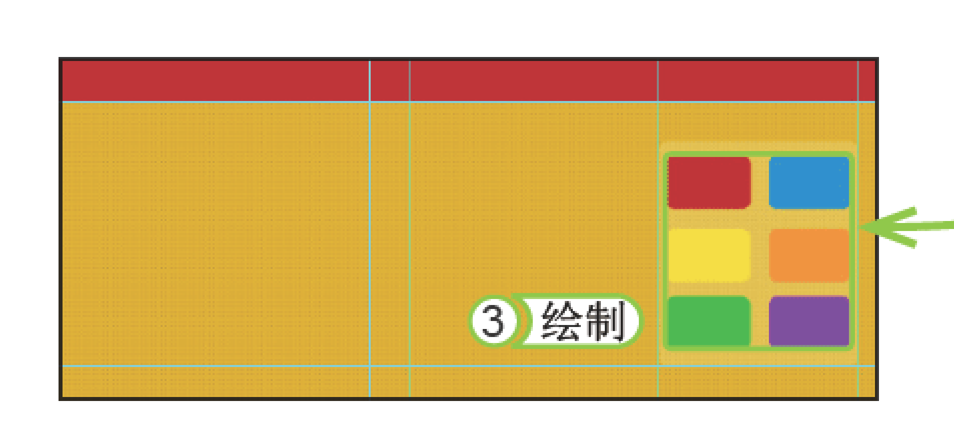
1. 在“图层”面板下方单击按钮，新建一个图层组，并新建图层 1。
2. 根据参考线的情况，使用“矩形选框工具”在页面上方和下方建立选区，并使用“红色（#c80000）”填充选区。按 Ctrl+D 组合键，取消选区。



读书笔记

STEP 03：绘制内容框

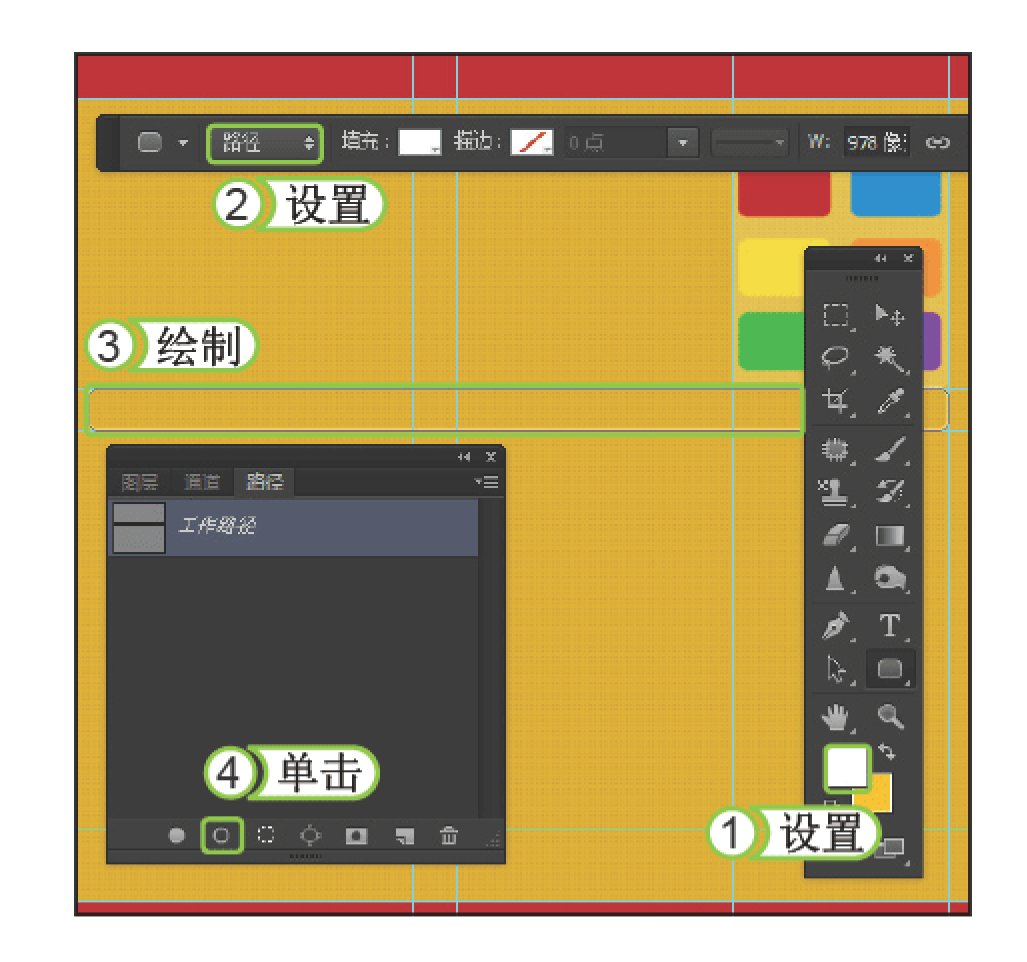
1. 在工具箱中选择“圆角矩形工具”▢。在工具属性栏中设置“工具模式”为“形状”。使用鼠标在图像上拖动绘制圆角矩形，并为其填充颜色为“白色（#FFFFFF）”。
2. 设置该图层的“不透明度”为“26%”。
3. 继续使用鼠标在图像上拖动绘制圆角矩形，并为其填充不同的颜色效果。



提个醒 绘制不同颜色的圆角矩形是为了在之后放置企业的食品分类。

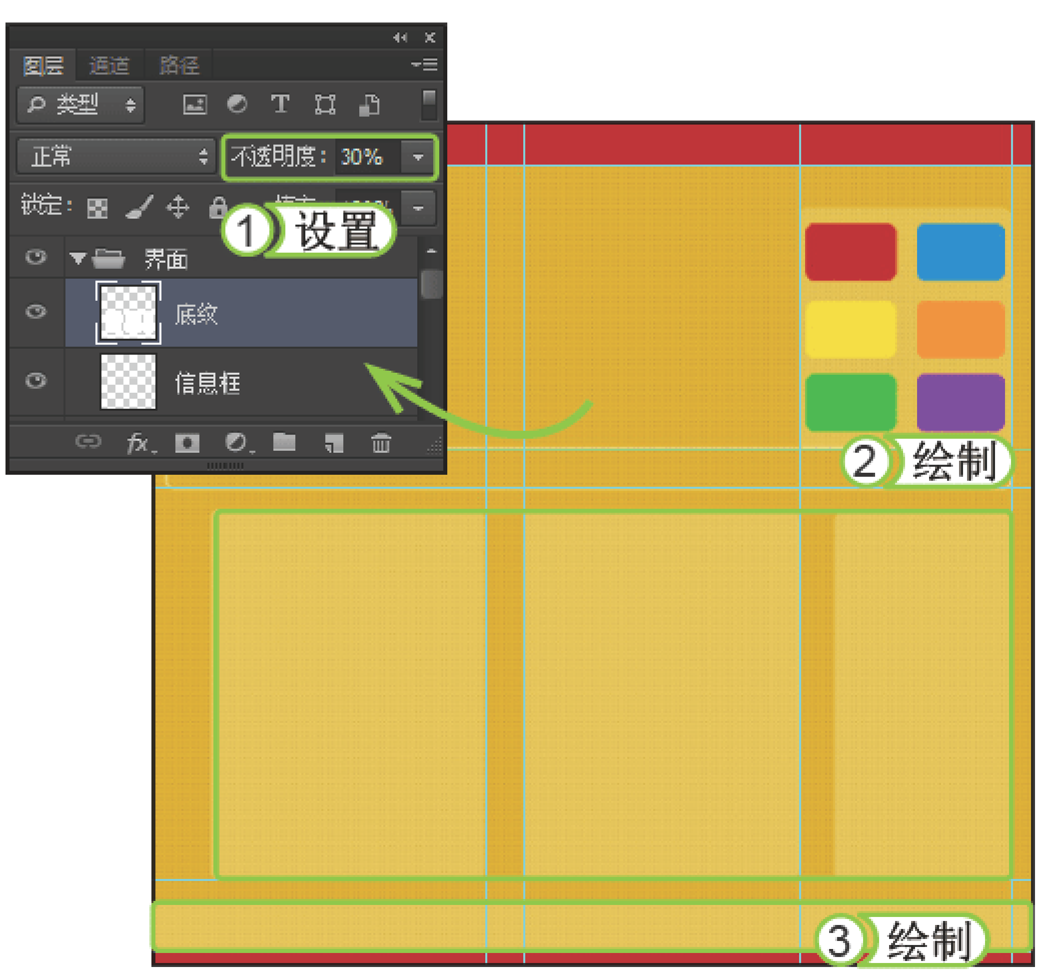
STEP 04：绘制信息边框

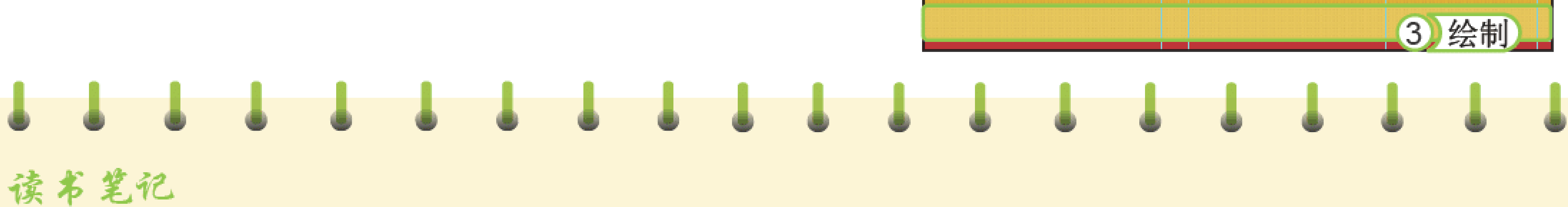
1. 新建图层 2，并将其重命名为“信息框”。将前景色设置为“白色（#FFFFFF）”。在工具箱中选择“画笔工具”🖌，在其工具属性栏中设置“画笔大小、流量、不透明度”为“2 像素、100%、100%”。
2. 选择“圆角矩形工具”▢，在其工具属性栏中，设置“工具模式”为“路径”。
3. 使用鼠标在图像中绘制一个圆角矩形路径。
4. 打开“路径”面板，在其下方单击○按钮，使用画笔为路径描边。



STEP 05：制作底纹图层

1. 新建图层，并将其重命名为“底纹”，将图层“不透明度”设置为“30%”。
2. 选择“圆角矩形工具”▢，在其工具属性栏中，设置“工具模式”为“像素”。使用“圆角矩形工具”▢在图像下方绘制 3 个圆角矩形。
3. 再使用“矩形选框工具”⬚，在图像下方绘制一个矩形选区，并使用白色进行填充。最后取消选区。





STEP 06：输入导航文字

1. 在“图层”面板中，新建一个“文字”图层组。
2. 选择“横排文字工具”T，在其工具属性栏中设置“字体系列、字体大小”为“汉仪醒示体简、16 点”。
3. 使用鼠标在图像上方导航栏中单击输入导航文字。



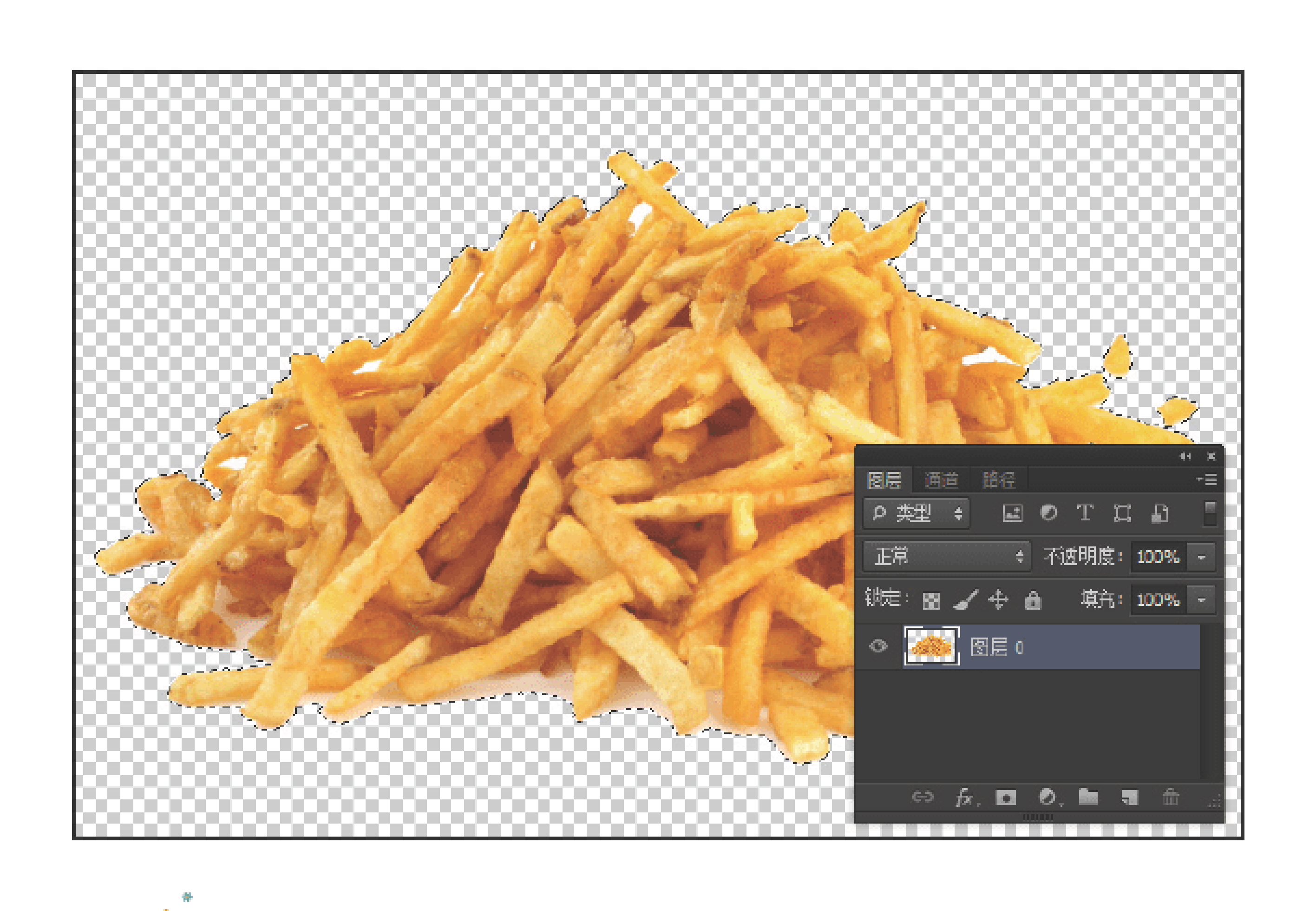
提个醒 由于网上订餐比较重要，所以这里将“网上订餐”文本设置为黄色。

STEP 07：输入其他文字信息

1. 选择“横排文字工具”T，在其工具属性栏中设置“字体系列、字体大小”为“黑体、11 点”，使用鼠标在图像中间和下方输入其他文字信息。
2. 在工具属性栏中设置“字体系列、字体大小”为“汉仪醒示体简、10 点”，并将字体颜色设置为“黑色（#353535）”。使用鼠标在页面下方单击并输入网页版权等信息。

3. 对网站素材进行编辑

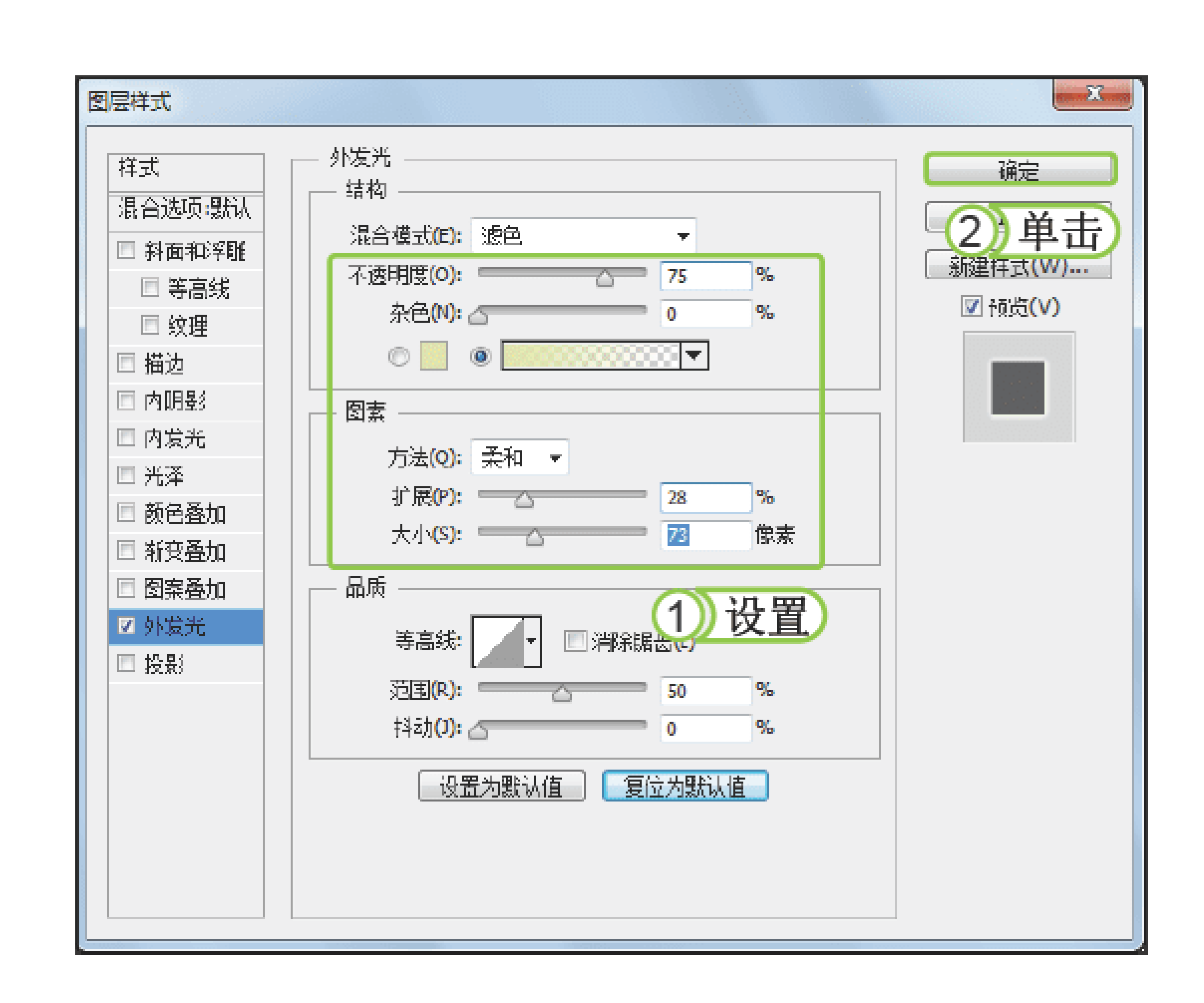
下面将打开“薯条.jpg”、“汉堡.jpg”素材图像，对它们进行抠图、填充和调整颜色等操作，再将编辑好的素材图像添加到“订餐网站”中，其具体操作如下：



STEP 01：抠取图像

1. 打开“薯条.jpg”图像，双击背景图层，将其转换为普通图层。
2. 选择“魔棒工具”，使用鼠标单击图像中白色的区域，建立选区。按 Delete 键，删除选区中的图像，取消选区。

提个醒 白色的背景会影响网站的整体视觉效果，后面将为图像添加渐变填充的背景效果，所以这里需要先将背景删除。



STEP 02: 设置图层样式

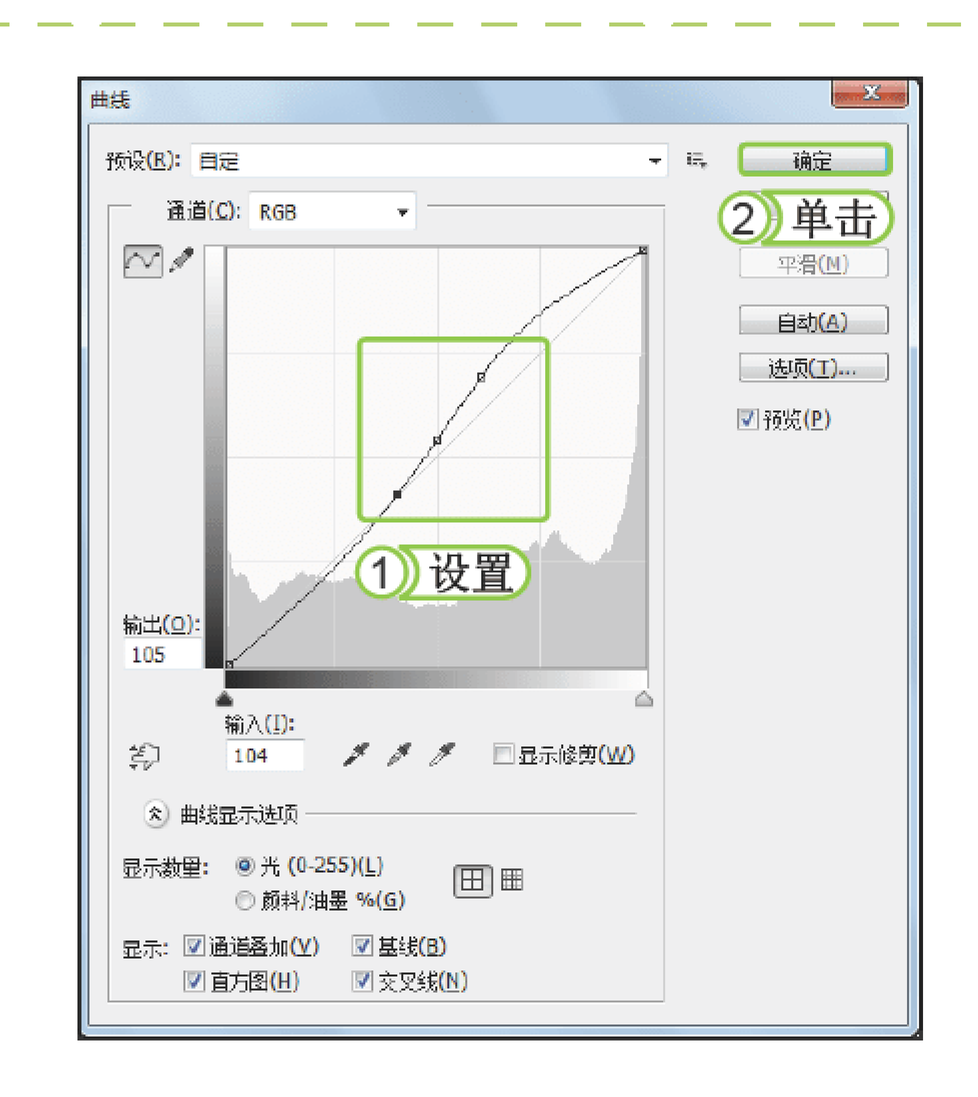
1. 选择【图层】/【图层样式】/【外发光】命令，打开“图层样式”对话框，在其中设置“不透明度、扩展、大小”为“75、28、73”。
2. 单击 确定 按钮。

提个醒 用户也可通过双击图层的方法，打开“图层样式”对话框。

STEP 03: 调整图像的颜色

1. 按 Ctrl+M 组合键，打开“曲线”对话框。使用鼠标在该对话框中调整曲线。
2. 单击 确定 按钮。

提个醒 在调整食品类的素材时，为了使食物看起来更加诱人，一般会将食物颜色调整为稍微偏黄一些。



STEP 04: 调整渐变色并填充渐变

1. 在工具箱中选择“渐变工具”，在其工具属性栏中单击“渐变样式”，打开“渐变编辑器”对话框，在颜色编辑栏中设置颜色为“鹅黄色（#fec294）”和“粉色（#ffeadb）”。
2. 单击 确定 按钮。
3. 将“鼠标”图像旋转后放在图像右边。新建图层 1，将其放置在图层 0 下方。
4. 使用鼠标从左下角向右上角拖动，填充渐变。

① 设置
② 单击



读书笔记

STEP 05： 输入宣传语

选择“横排文字工具” T，使用鼠标在图像中单击输入文本。选中输入的“送”文字图层，为该文字图层添加“投影”和“渐变叠加”图层样式。设置“渐变叠加”样式的渐变样式为“红、绿渐变”。

STEP 06： 添加描边效果

1. 在“图层”面板中选择图层 1，按 Ctrl+A 组合键，选择图层 1 的所有图像区域。选择【编辑】/【描边】命令，打开“描边”对话框，设置“宽度”为“40”，选中 内部(I) 单选按钮。
2. 单击 确定 按钮。

STEP 07： 合并图层

在“图层”面板中选择所有的图层，按 Ctrl+E 组合键，合并所有的图层。

提个醒 合并图层的原因是为了将制作的图像移动到“订餐网站”中时容易操作和编辑。

STEP 08： 编辑汉堡图像

打开“汉堡.jpg”图像，使用制作“薯条”图像的方法编辑“汉堡”图像。



提个醒 由于“汉堡”图像的像素比“薯条”图像的像素大，所以在使用“描边”命令时“宽度”会设置的比“薯条”图像大。

读书笔记



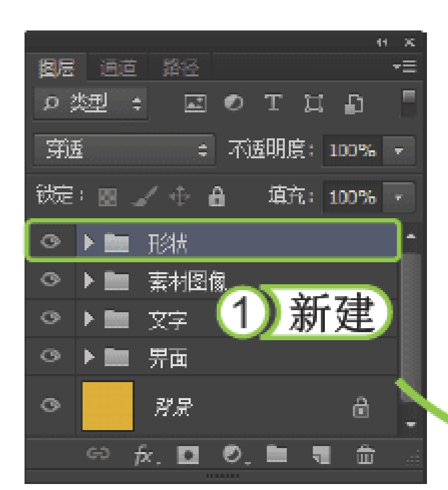
STEP 09: 添加图像

1. 新建“素材图像”图层组，使用“移动工具”将“汉堡”、“薯条”图像移动到“订餐网站首页”图像中，并将它们缩小。
2. 将“订餐网站”图层组中的所有素材图像都移动到“订餐网站首页”中，并为部分图像设置不同的图层透明度。



STEP 10: 绘制形状

1. 新建“形状”图层组，新建图层。
2. 将前景色设置为“灰色(#717171)”使用“自定形状工具”，在图像上绘制形状。再使用“直线工具”，在图像绘制分割线，并输入文本。





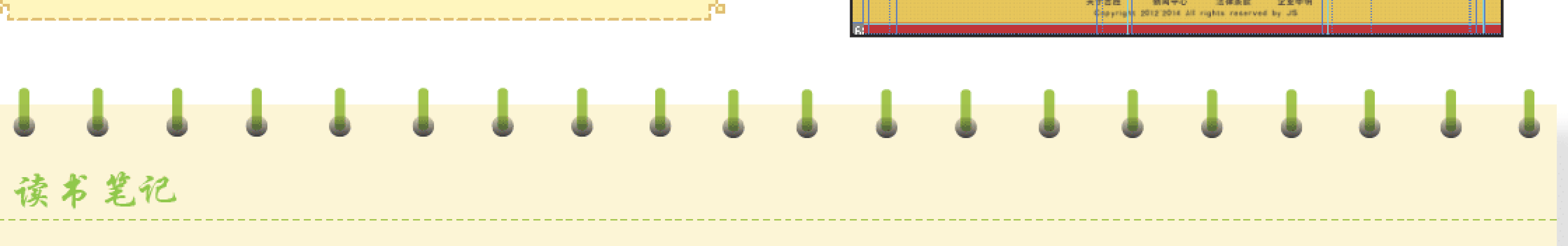
STEP 11: 为网站切片

在工具箱中选择“切片工具”，使用鼠标在图像上拖动，为网站创建切片。



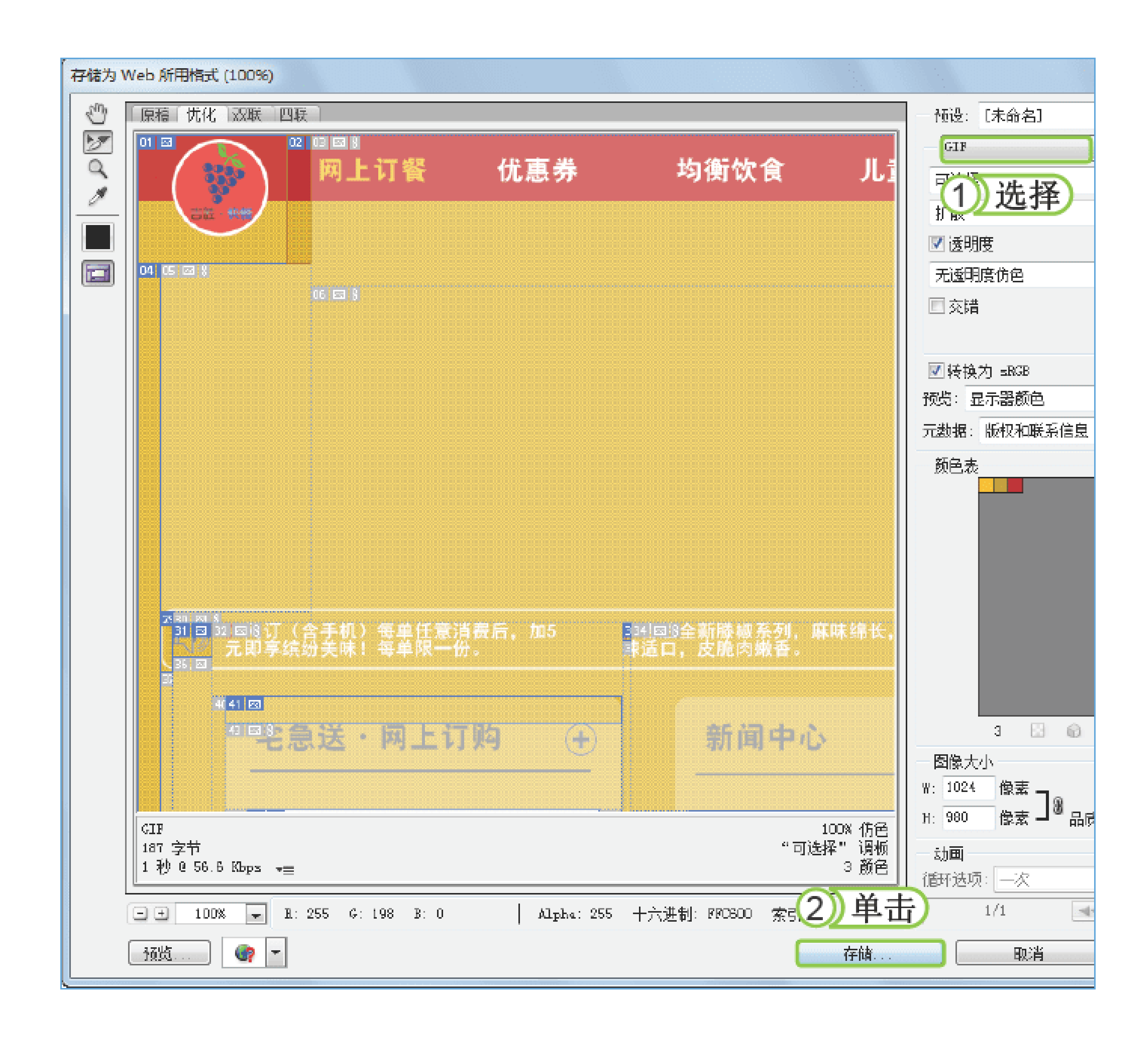
提个醒

网页结构越复杂的图像，其切片数量也就越多。由于切片数量很多，用户在进行保存时，会将一些不需要的切片图像也保存到文件夹中。此时，用户只需将所有切片保存起来，再在保存切片图像的文件夹中，将不需要的切片图像删除。



STEP 12： 存储切片

1. 选择【文件】/【存储为 Web 所用格式】命令，打开“存储为 Web 所用格式（100%）”对话框。在“优化的文件格式”下拉列表框中选择“GIF”选项。
2. 单击 存储... 按钮，在打开的对话框中选择需要保存的位置以及保存的名称即可。



提个醒 为了加快网页的显示速度，这里将优化的文件格式设置为 GIF 格式。

提个醒 一般在对图像进行切片时，都会把保存的图像格式设置为“gif”或“png”，这样可加快下载速度。需要注意的是，如果用户使用的是 png 格式的图像，则在 Photoshop 中编辑的透明区域将被保存。

12.2 上机 1 小时：制作 RMWT 网站宣传动画

现在很多网站首页上都会出现一些用于宣传最近热点的滚动播放图像。这些图像能第一时间内激起浏览者的兴趣，从而更进一步地在网站中搜寻自己感兴趣的网页内容。同时滚动播放的效果能更进一步的活跃网页，让整个网页动静分明。

12.2.1 实例目标

通过本例的制作，全面巩固 Flash 的使用方法，主要包括组件的创建、补间动画的创建和使用，以及脚本的使用等。编辑完成后，用户只需单击动画中的按钮即可切换画面，其最终效果如下图所示。





12.2.2 制作思路

本动画的制作思路大致可以分为两个部分，第一部分是制作、编辑元件；第二部分为元件输入脚本。

制作元件

为元件输入脚本

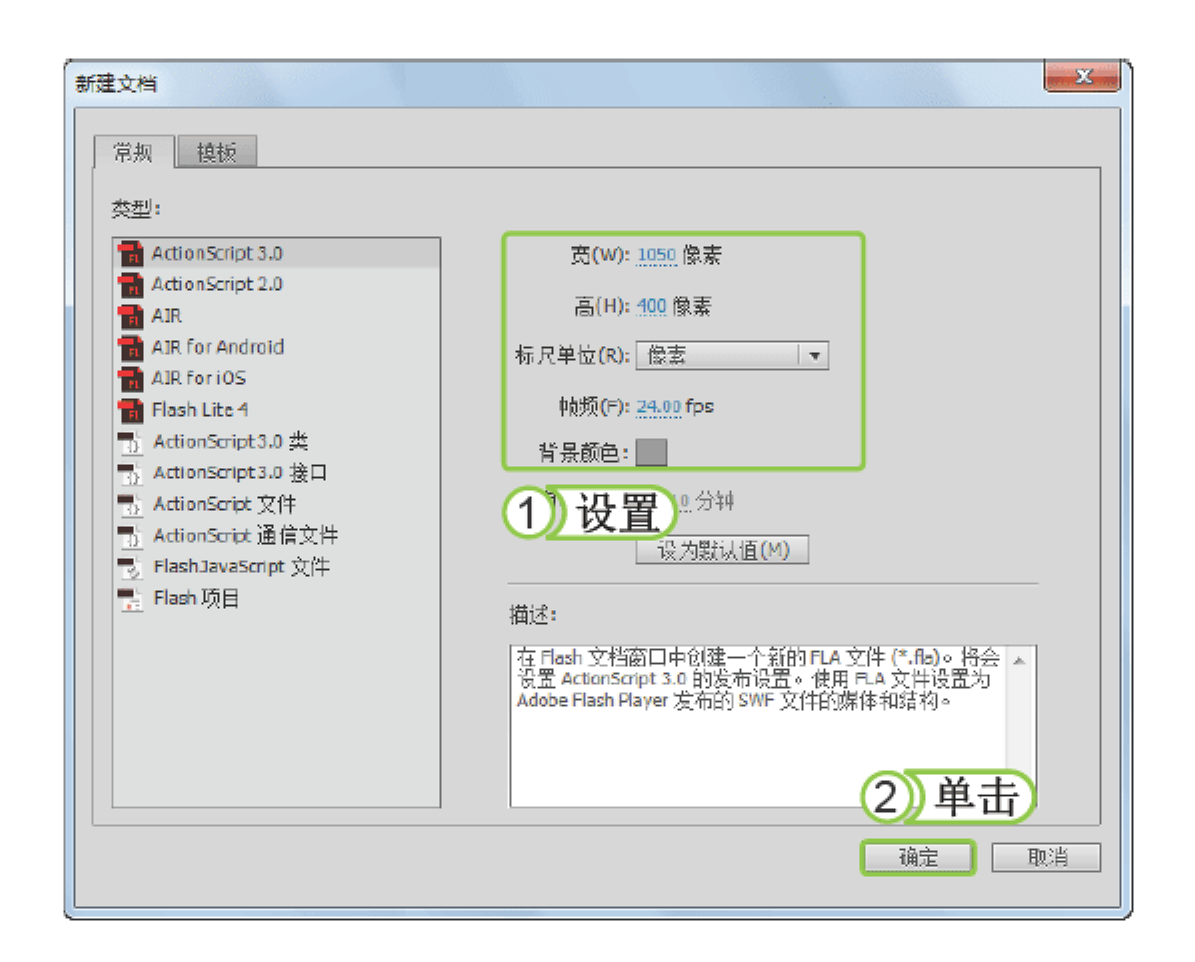
12.2.3 制作过程

下面详细讲解“RMWT 网站宣传动画”动画的制作过程。

光盘文件
素材\第 12 章\RMWT 网站宣传动画
效果\第 12 章\RMWT 网站宣传动画.fla
实例演示\第 12 章\制作 RMWT 网站宣传动画

1. 制作元件

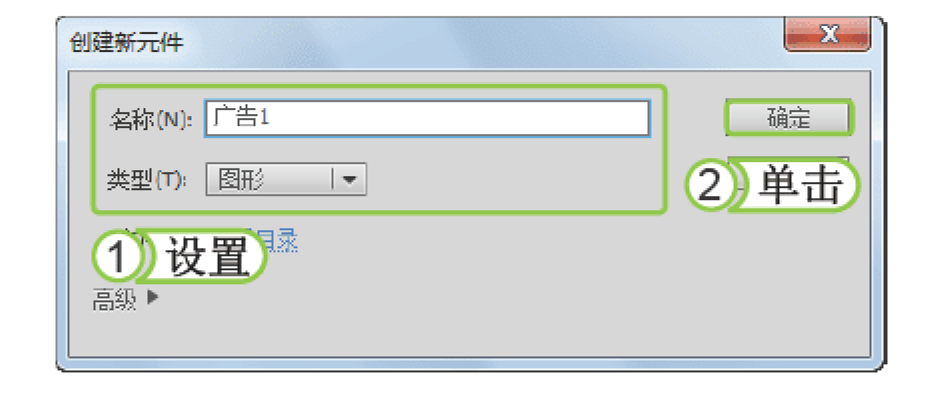
下面首先启动 Flash，然后新建动画文档，创建元件并为元件创建补间动画等，其具体操作如下：



STEP 01：新建文档

1. 启动 Flash，选择【文件】/【新建】命令，打开“新建文档”对话框，在其中设置“宽、高、背景颜色”为“1050、400、灰色(#999999)”。
2. 单击 确定 按钮。

提个醒 为了使制作出的动画在切换画面时背景颜色不至于太淡，所以这里为图像添加了灰色。



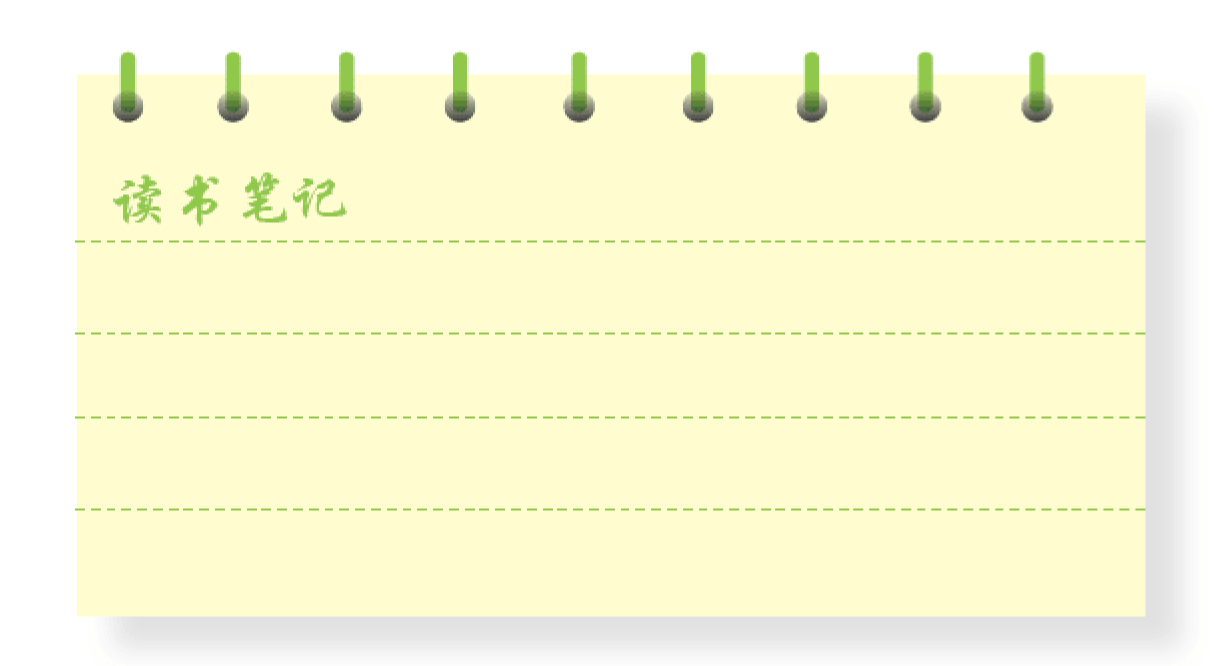
STEP 02：新建元件

1. 选择【文件】/【导入】/【导入到库】命令，打开“导入到库”对话框。将“订餐网站宣传动画”文件夹中的所有文件都导入到“库”面板中。选择【插入】/【新建元件】命令，打开“创建新元件”对话框，在其中设置“名称、类型”为“广告 1、图形”。
2. 单击 确定 按钮，进入元件编辑窗口。



STEP 03：添加素材

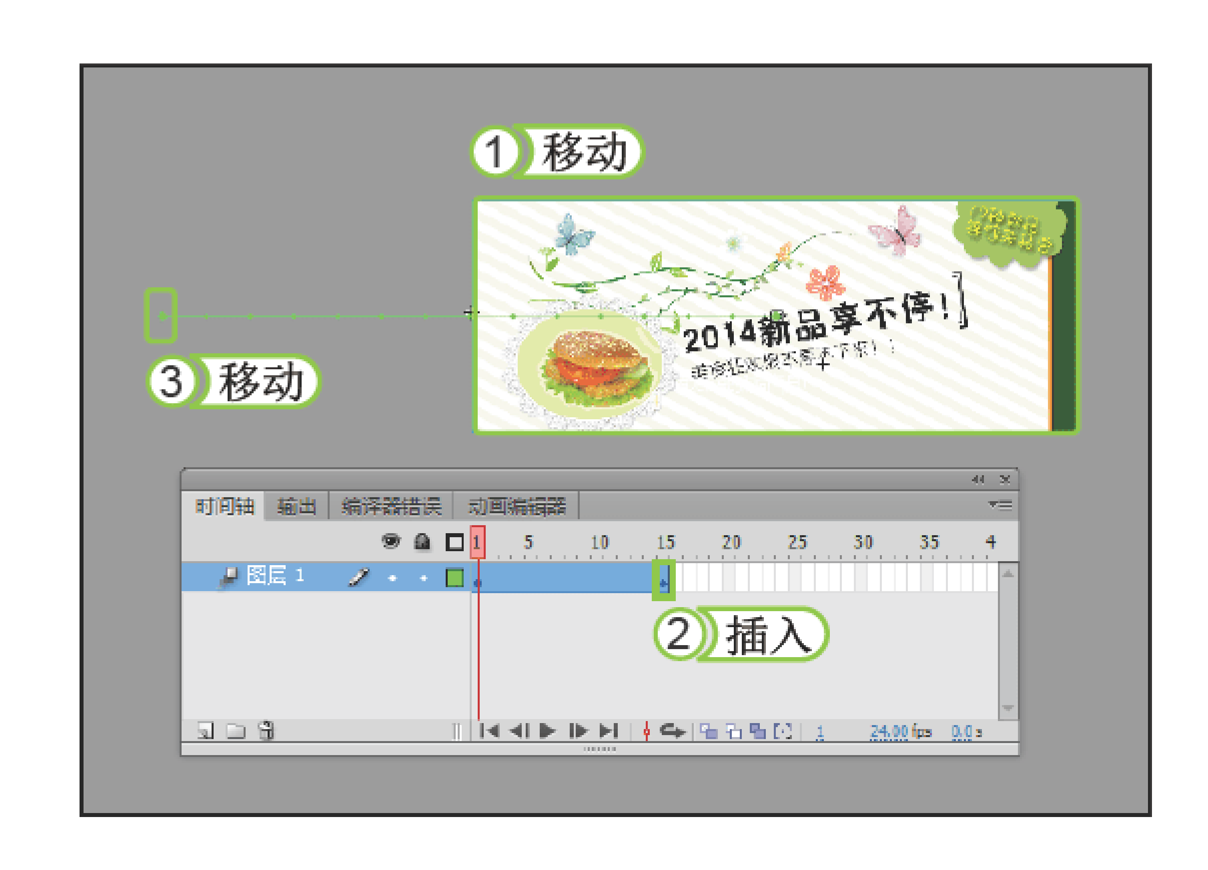
从“库”面板中将“广告 1.jpg”图像，移动到舞台中。





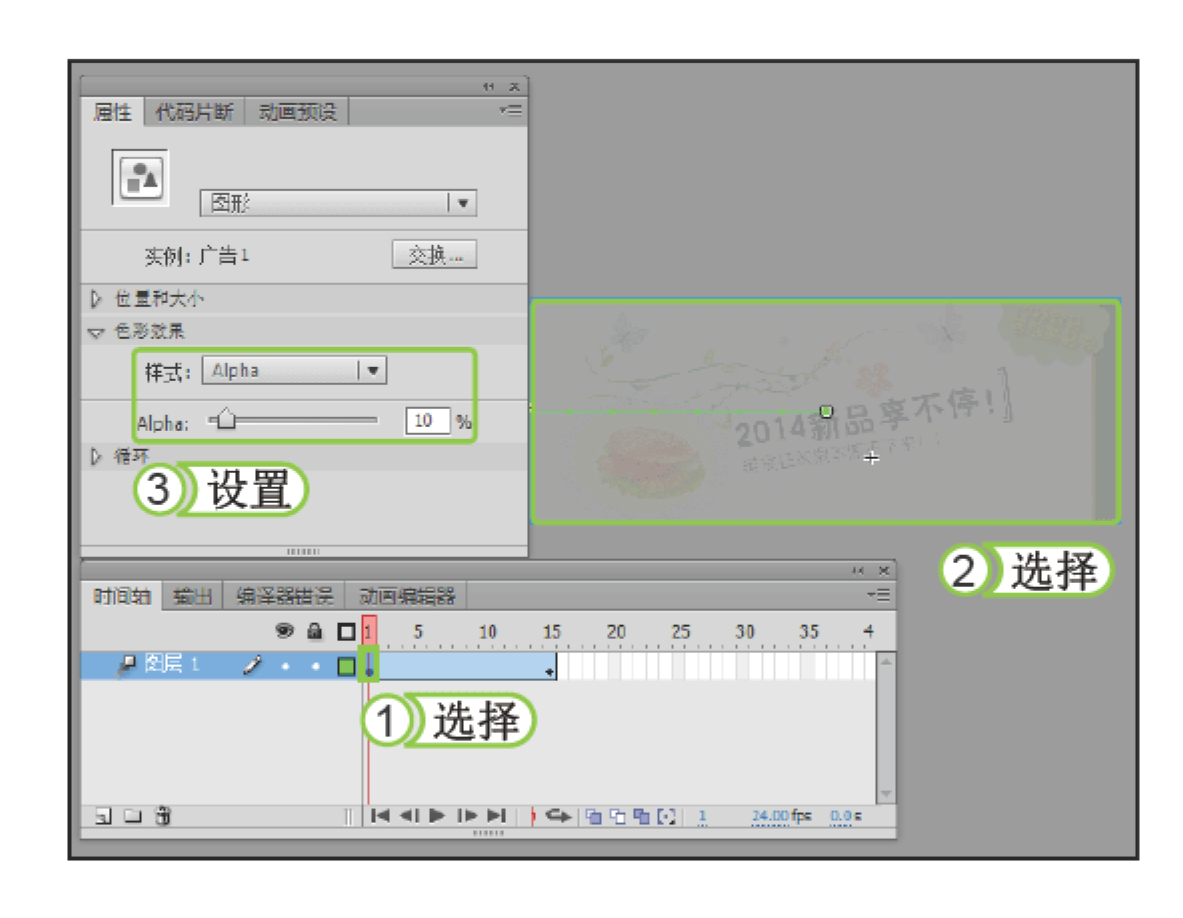
STEP 04：创建补间动画

1. 创建一个名为“页 1”的影片剪辑，从“库”面板中将“广告 1”元件移动到舞台中。在第 1 帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。
2. 将补间动画的最后一帧移动到第 15 帧的位置。选择第 15 帧，按 F6 键，插入属性关键帧。
3. 使用“移动工具” 将图像向左平移。



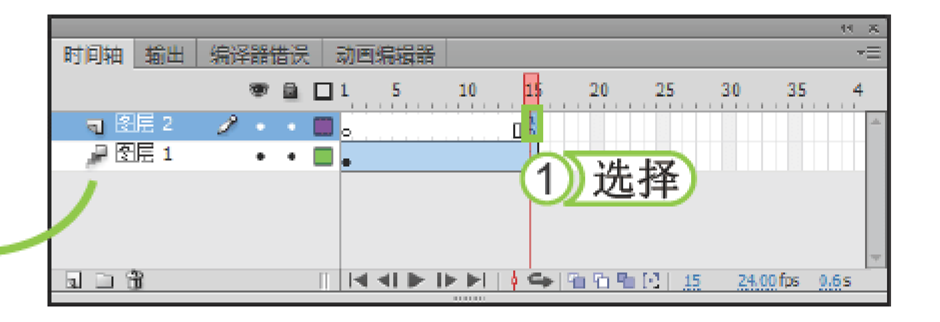
STEP 05：设置元件属性

1. 选择第 1 帧。
2. 再选择“广告 1”元件。
3. 在“属性”面板的“色彩效果”栏中设置“样式、Alpha”为“Alpha、10”。选择第 15 帧，并选择其中的元件，使用相同的方法设置元件的“Alpha”为“100”，制作渐现的效果。



STEP 06：输入脚本

1. 新建图层 2，在第 15 帧插入关键帧。
2. 按 F9 键，打开“动作”面板，在其中输入脚本。使用相同的方法编辑制作“页 2”、“页 3”元件。



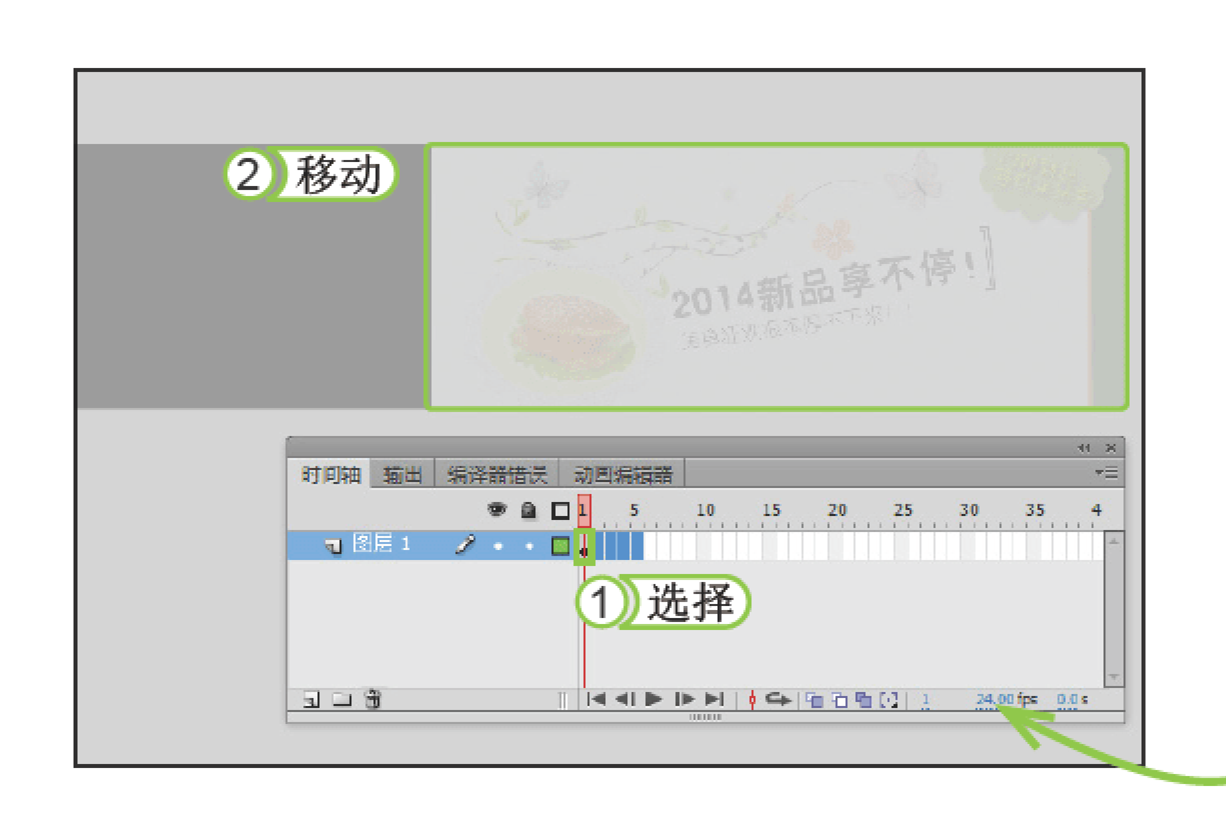
读书笔记

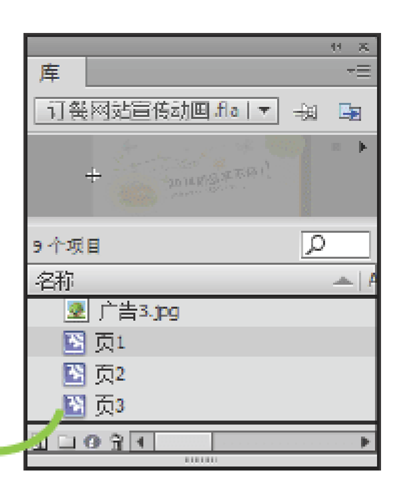
2. 为元件输入脚本

在制作好元件后，用户就可以在场景中应用元件，并为元件输入脚本，以实现交互功能，其具体操作如下：

STEP 01：编辑其他元件

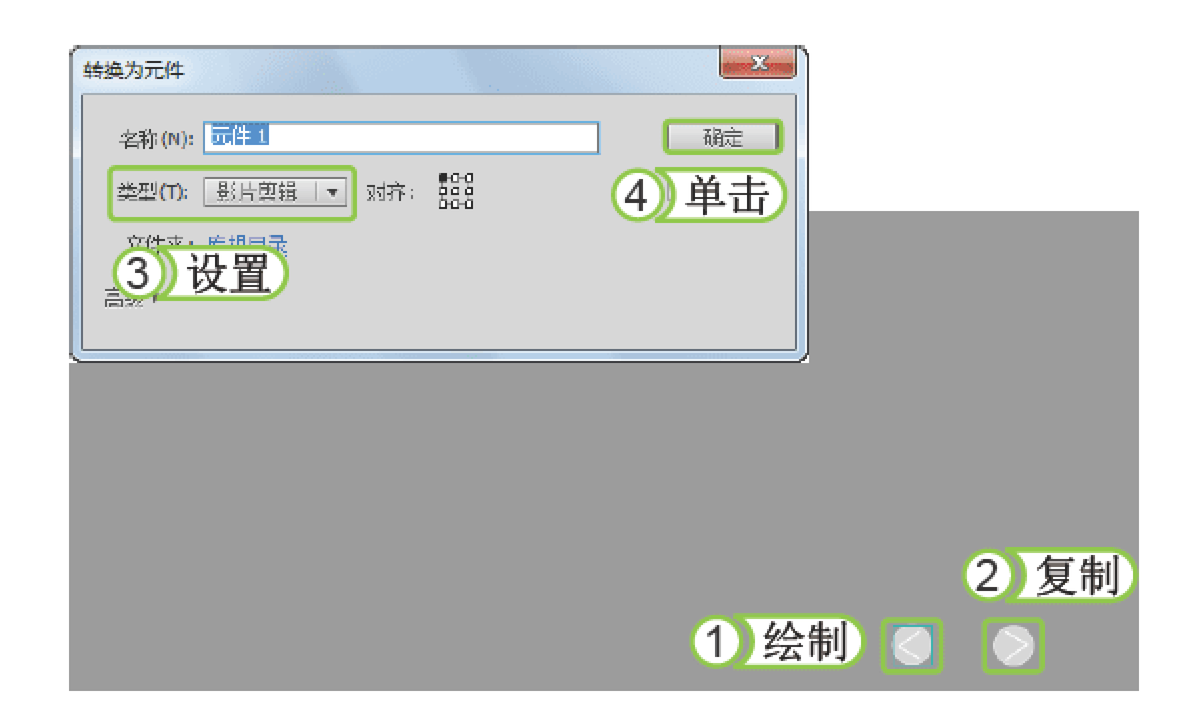
1. 返回场景 1，选择第 1 帧。
2. 从“库”面板中将“页 1”图像移动到舞台外的右边并缩小。





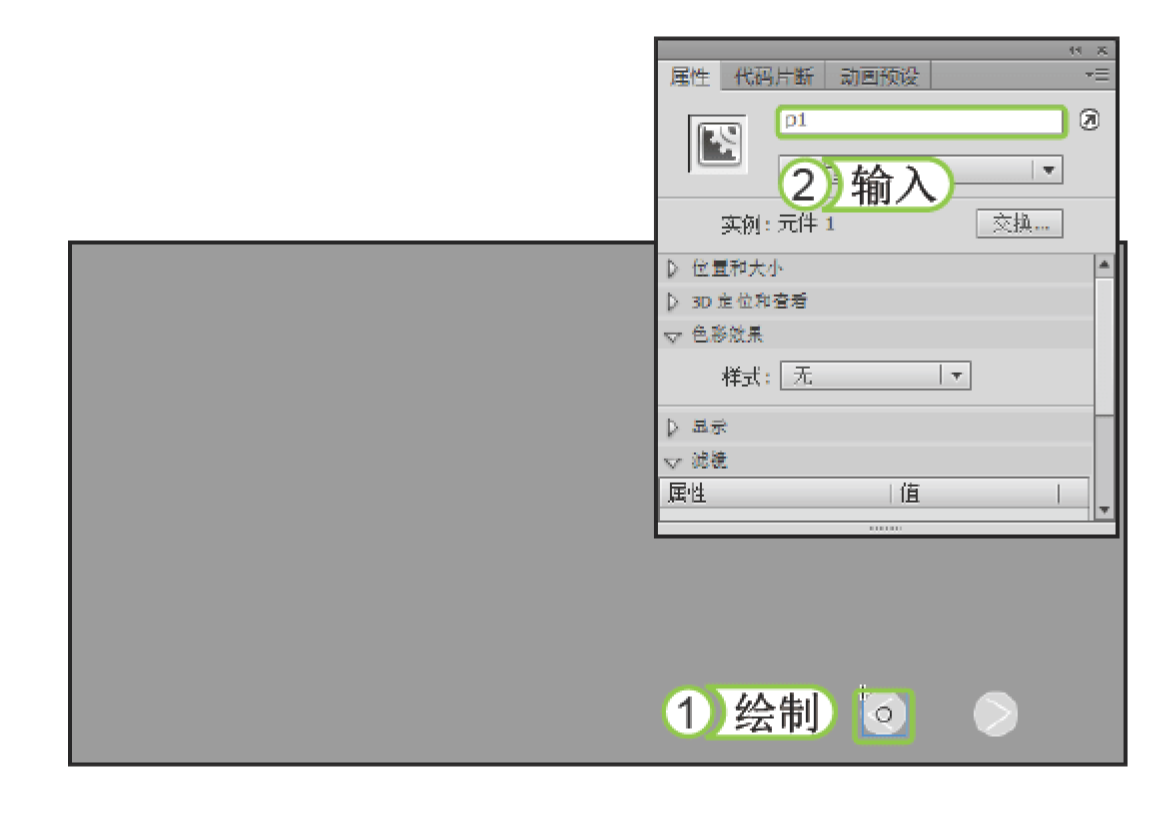
STEP 02：绘制形状

1. 新建图层 2，使用“椭圆选框工具”和“钢笔工具”绘制一个按钮，并将按钮群组。
2. 在绘制的按钮旁边复制按钮，并将其水平翻转。
3. 选中左边的按钮，按 F8 键，打开“转换为元件”对话框，在其中设置“类型”为“影片剪辑”。
4. 单击 确定 按钮。



STEP 03：为形状命名

1. 选择“元件 1”元件。
2. 在“属性”面板中设置“实例名称”为“p1”。使用相同的方法将“元件 2”的“实例名称”设置为“p2”。在第 3 帧插入关键帧。

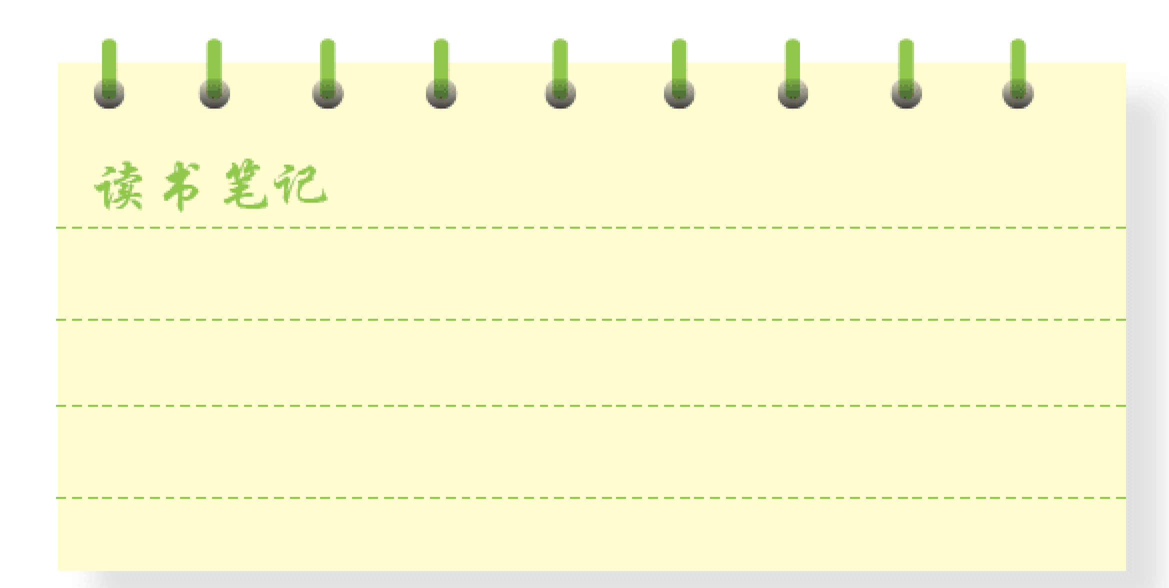


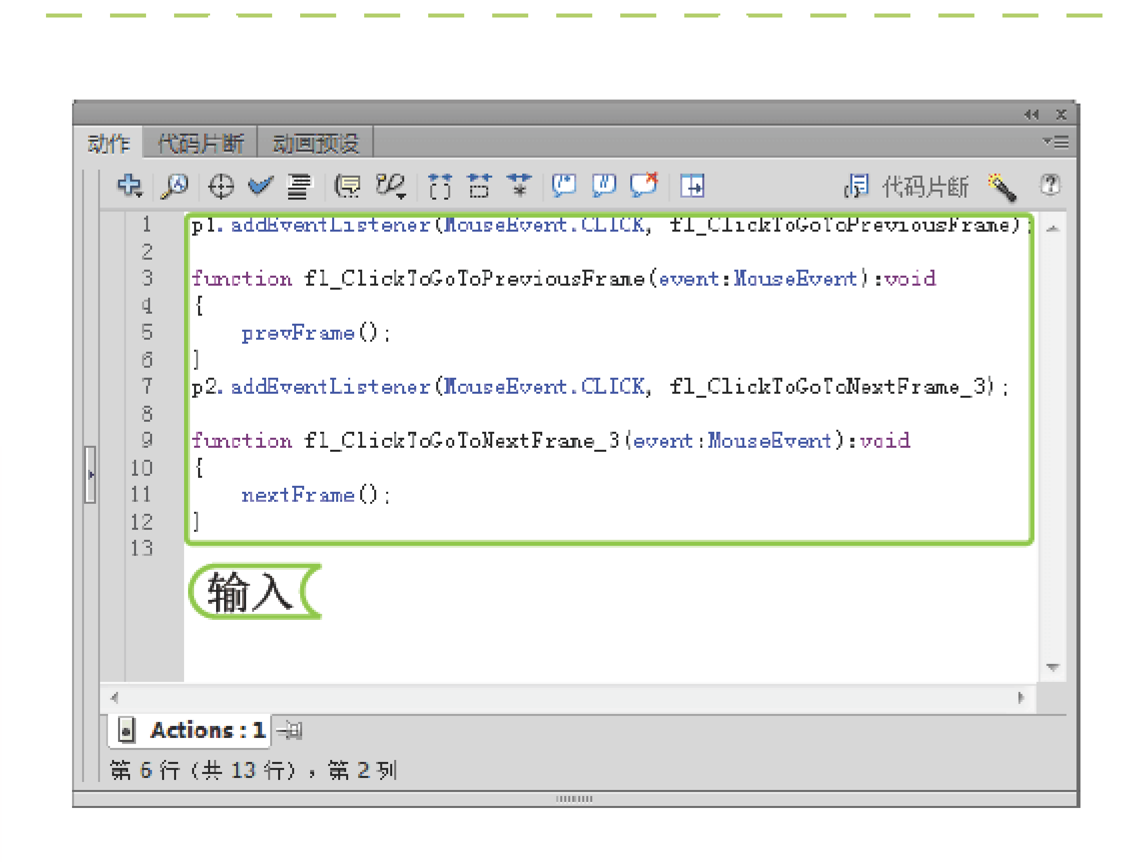
提个醒 将按钮图像转换为影片剪辑元件，是为了为该元件命名，以方便后面输入脚本。



STEP 04：输入脚本

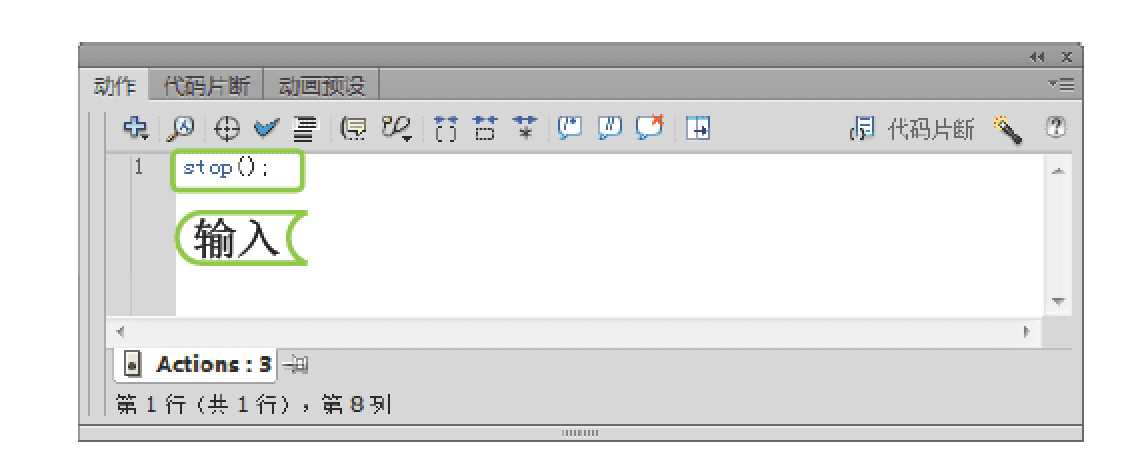
新建图层，将其重命名为“Actions”。选择第 1 帧，按 F9 键，打开“动作”面板，在其中输入脚本。





STEP 05：输入脚本并测试

在第 3 帧插入关键帧，在“动作”面板中输入脚本。并按 Ctrl+Enter 组合键，测试动画。



12.3 上机 1 小时：制作订餐网站首页

本次实例是根据前面 Photoshop 制作出的订餐网站首页图像，使用 Dreamweaver CS6 制作出订餐网站的首页“index.html”页面。

12.3.1 实例目标

通过本实例的制作，全面地掌握使用 Dreamweaver CS6 制作网站的方法，而这里制作订餐网站主要使用到 DIV+CSS 布局的方法、CSS 代码的编辑以及网页中各种对象的插入方法及属性编辑等相关知识，最终效果如下图所示。



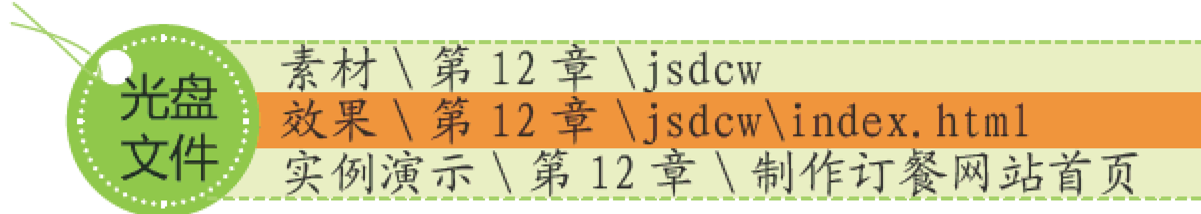
12.3.2 制作思路

在制作本次实例网站首页时，大致可以分为 4 个操作步骤。第 1 步是对整体网站进行 DIV 布局，将整个网页看成是 3 个部分，分别为上、中和下 3 部分；第 2 步是制作网页头部内容，对上部分的各种链接及 banner 进行添加设置；第 3 步是制作中间部分，也是整个网页显示的内容部分；第 4 步是制作网页底部的信息链接内容。



12.3.3 制作过程

下面将详细讲解订餐网首页“index.html”文档的制作过程。



素材 \ 第 12 章 \jsdcw
效果 \ 第 12 章 \jsdcw\index.html
实例演示 \ 第 12 章 \ 制作订餐网站首页

1. DIV+CSS 布局网页

下面将在 Dreamweaver CS6 中新建一个 .html 网页并命名为“index”，并为该网页进行整体布局，其具体操作如下：

STEP 01：新建网页并插入 DIV 标签

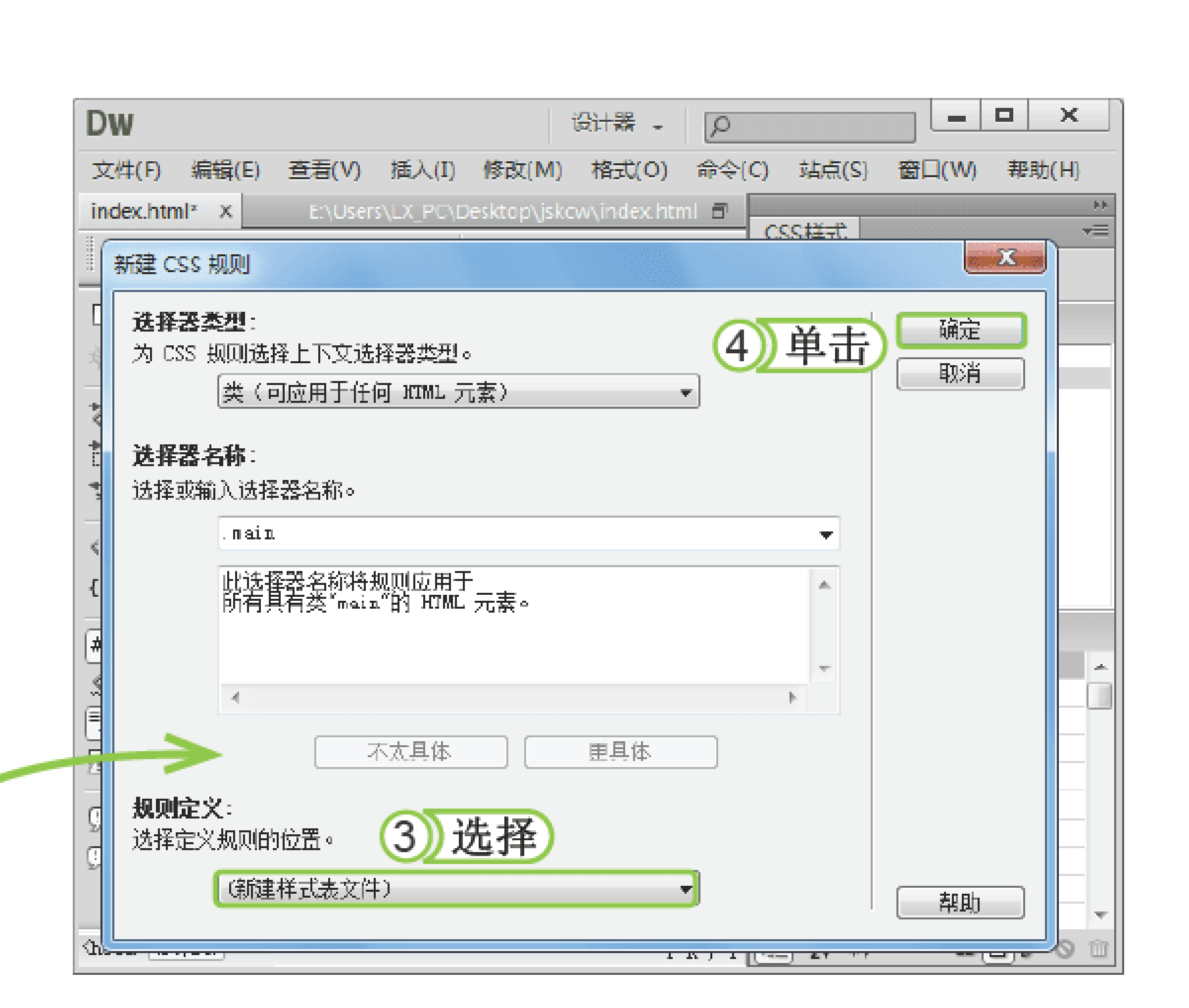
1. 在 Dreamweaver CS6 中新建一个 .html 网页，并将其命令名“index”。
2. 将插入点定位到网页编辑区中，选择【插入】/【布局对象】/【Div 标签】命令，打开“插入 Div 标签”对话框。



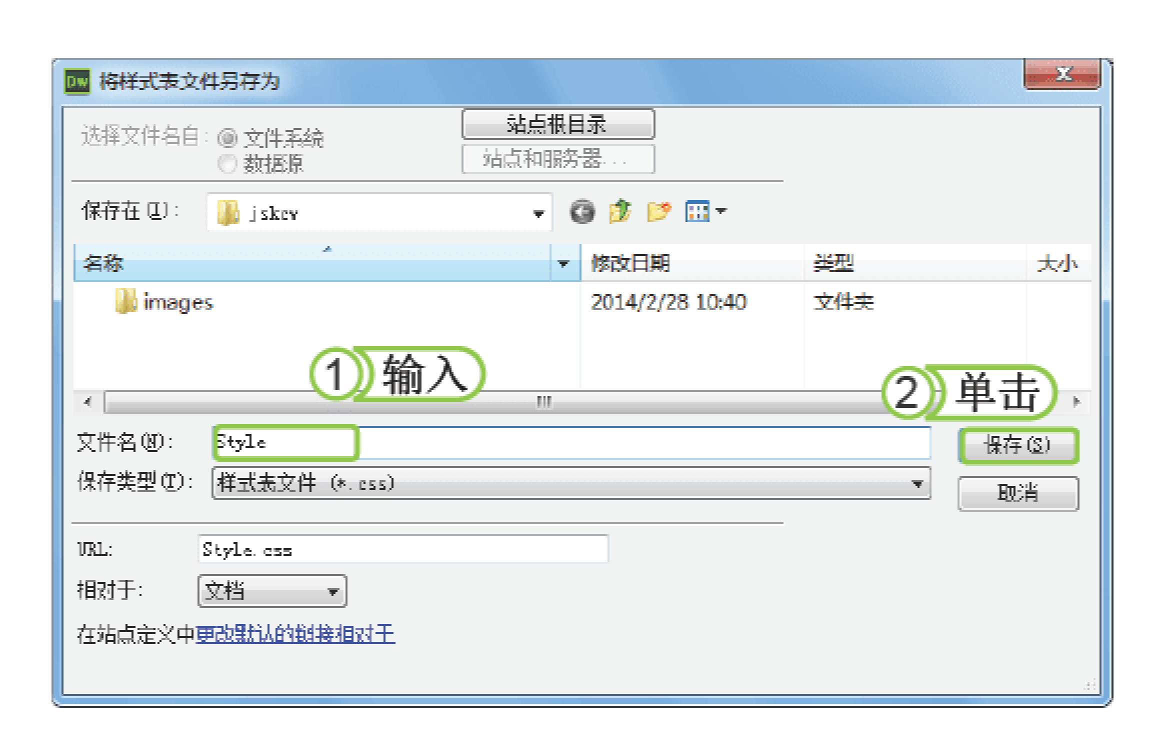
STEP 02：新建 CSS 规则

1. 在打开对话框的“类”下拉列表框中输入插入 DIV 标签的类名“main”。
2. 单击 新建 CSS 规则 按钮。
3. 在打开对话框的“规则定义”下拉列表框中选择“新建样式表文件”选项。
4. 单击 确定 按钮。





提个醒 在对网页进行布局时，可将其布局时新建的 CSS 规则新建一个 CSS 样式表文件进行存储，而制作和添加内容时再新建一个 CSS 样式表文件进行存储，这样方便网站维护时的更改，因为一个网站的制作，会使用到很多的 CSS 规则，如果使用内部 CSS 规则或使用一个 CSS 文件存储，不仅会加大网页的大小，在维护时也会很麻烦，所以在制作网站时要有一个良好的习惯，将不同的 CSS 规则进行分门别类地存放。



STEP 03：保存 CSS 样式文件

1. 在打开的对话框中选择网页所在的文件夹，在“文件名”文本框中输入 CSS 文件的名称“Style”。
2. 单击 保存(S) 按钮，完成 CSS 文件保存操作。



STEP 04：设置“方框”的属性值

1. 在打开的“.main 的 CCS 规则定义”对话框中选择“方框”选项卡。
2. 分别将“Width”和“Height”的值设置为“1024”和“980”。
3. 将“Margin”栏的所有值设置为“auto”，让其 DIV 标签在网页中居中显示。

STEP 05：设置“边框”的属性值

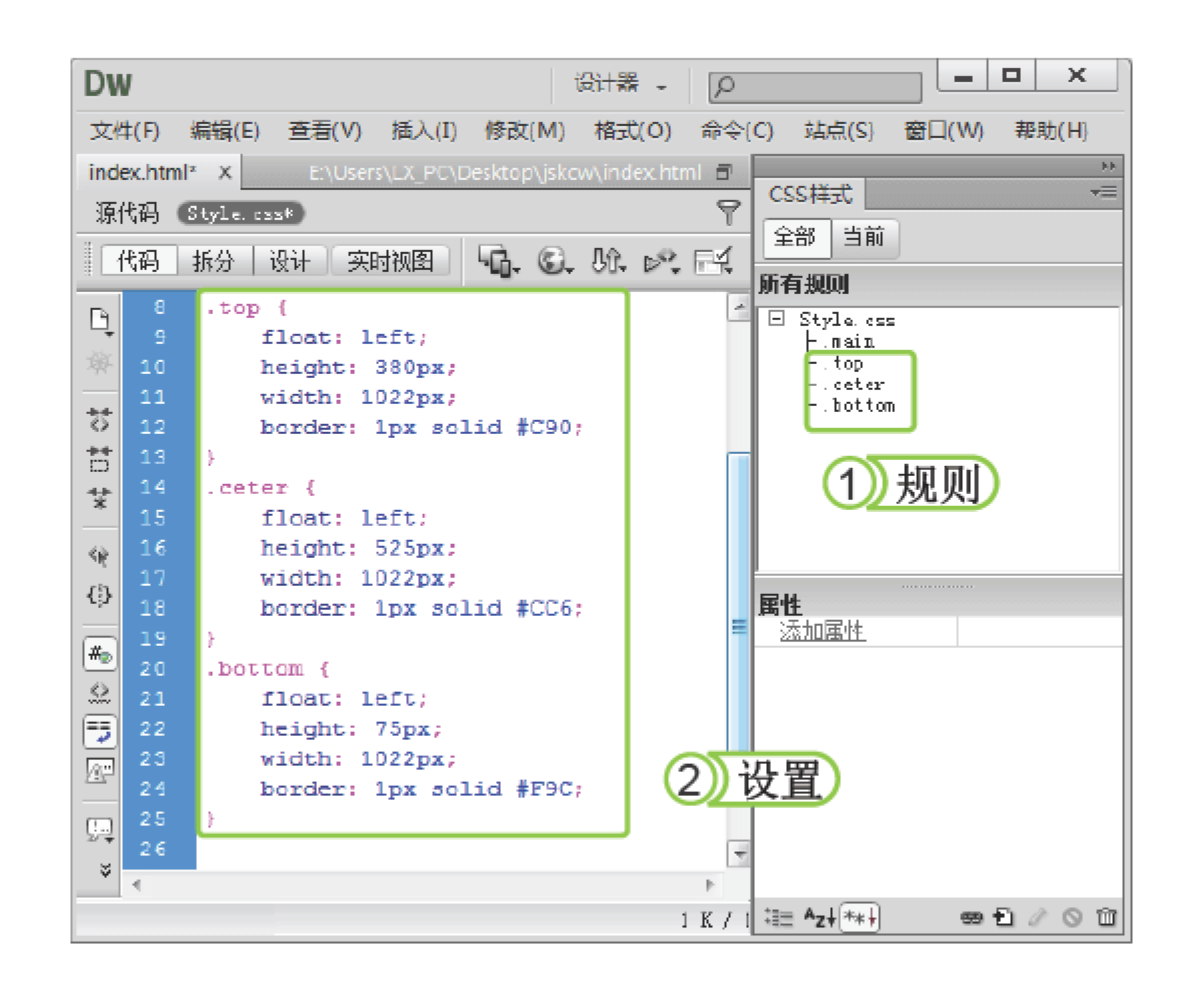
1. 选择“边框”选项卡。
2. 将“Style”的属性值设置为“solid”，将“Width”设置为“1px”，将“Color”设置为“#F00”。
3. 依次单击 确定 按钮，完成 main 的 CSS 规则定义。



> **提个醒**
> 如果用户在“边框”选项卡内取消选中 全部相同(S) 复选框，其中的各种属性值则可单独进行设置。

STEP 06：插入其他 DIV 标签

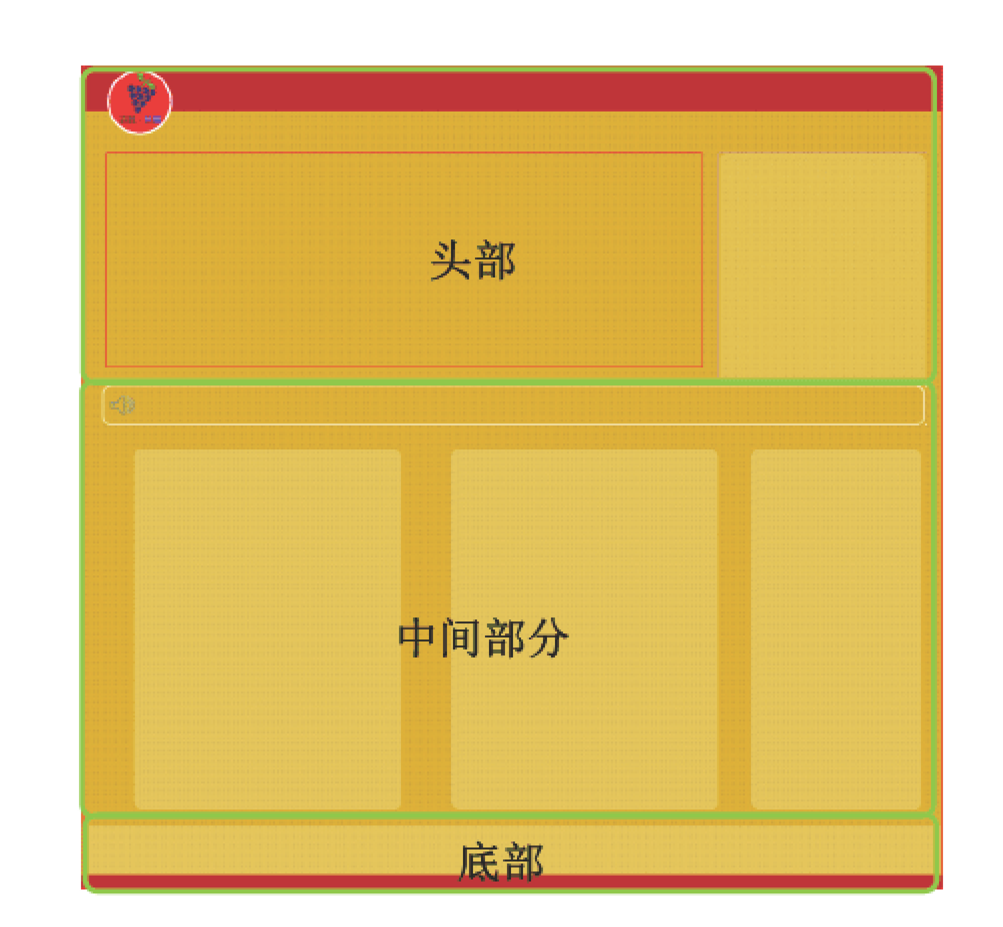
1. 在网页编辑区中将插入的 DIV 标签中的文本删除，并将插入点定位到其中，分别插入 3 个 DIV 标签，并分别命名为“top”、“ceter”和“bottom”。
2. 并分别对其添加 CSS 规则，设置其“方框”和“边框”的属性值，打开 CSS 文件，查看设置的属性值。



> **提个醒**
> 在布局时，设置各 DIV 标签的边框大小及颜色是为了在众多 DIV 标签中进行区别，在制作完网页后则可将边框的属性值删除。

STEP 07：使用 DIV+CSS 布局

使用相同的方法，在不同的 DIV 标签中添加其他 DIV 标签，并为其设置 CSS 规则，其布局最终效果如右图所示。



提个醒

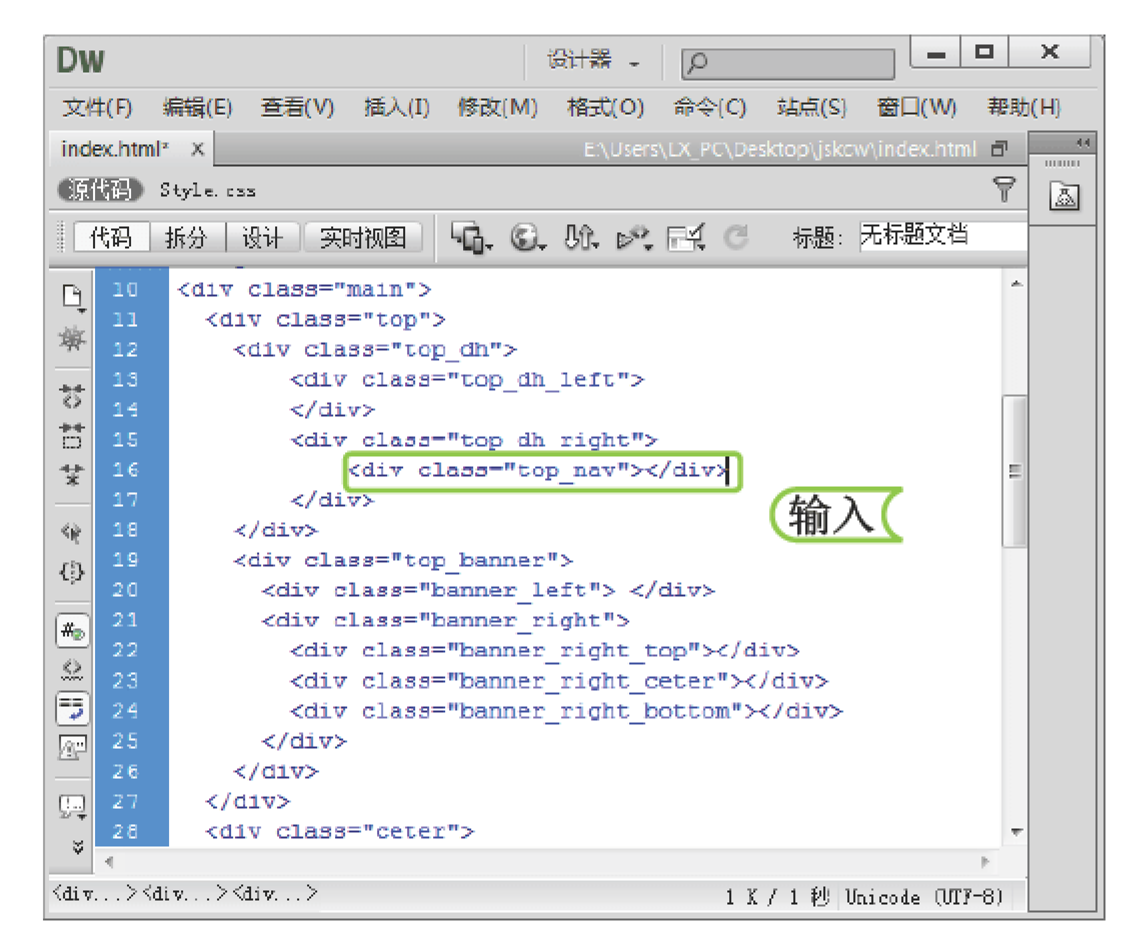
在布局时，为各个 DIV 标签添加背景图片，而这些背景图片的设置需要通过 CSS 规则进行定义，并且可能使用到 background-repeat 属性，设置其背景图片的平铺方式。

2. 制作头部内容

下面将制作网页的头部，在头部添加链接 SWF 及图像，并对添加的内容进行相应的属性设置，其具体操作如下：

STEP 01：使用代码插入 Div 标签

切换到“代码”视图中，将插入点定位到名为“top_dh_right”的 DIV 标签之中，并输入代码 <div class="top_nav"></div> 插入名为 top_nav 的 DIV 标签。

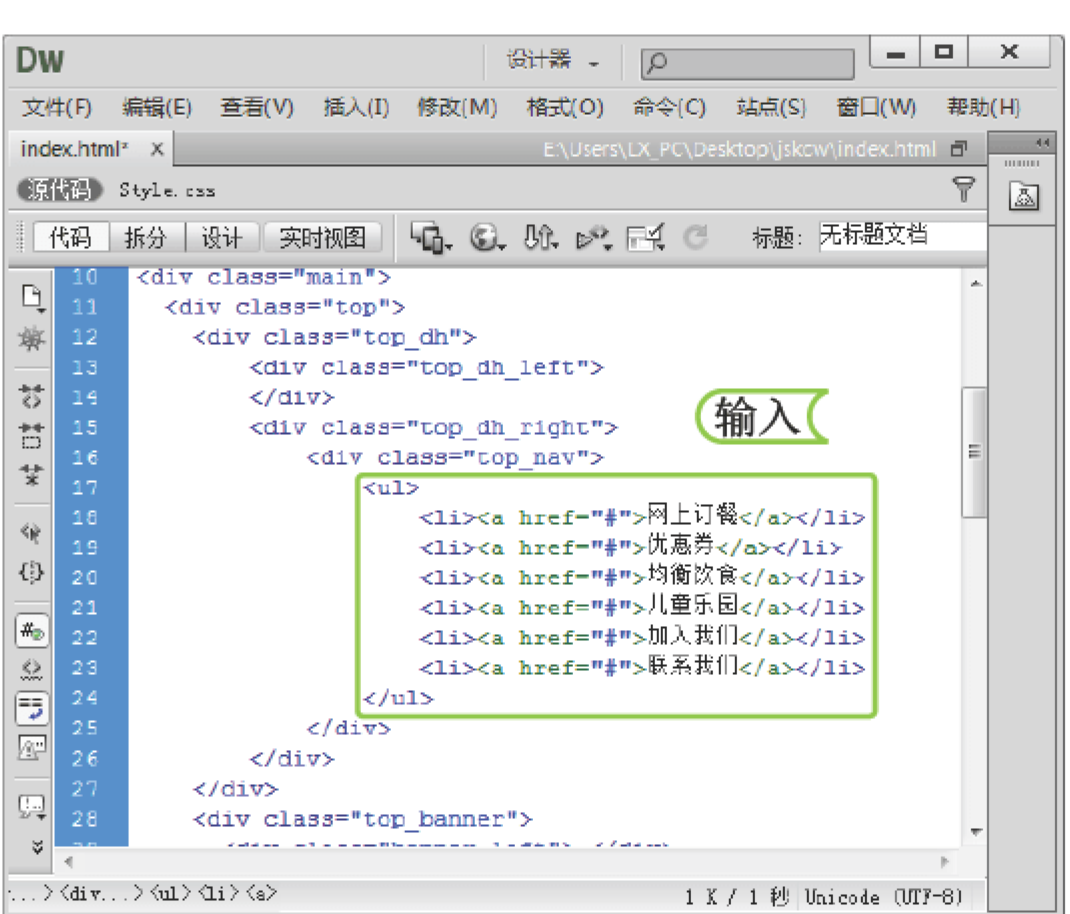


提个醒

如果插入的 DIV 标签过多，用户可切换到“代码”视图中直接输入 DIV 标签的代码，并对其命名，并复制 DIV 标签，修改其 DIV 标签的命名进行快速插入。

STEP 02：使用代码添加文本链接

将插入点定位到刚插入的 DIV 标签中，输入 标记，并在该标记内使用 标记，在 标记中使用 <a> 标记，并添加 href 属性，设置其属性值为“#”表示添加空链接。并在 <a> 标记之间添加文本。



提个醒

结合使用上述标记，可快速地制作出空文本链接，再为各标记添加相应的 CSS 规则，则可制作出各样式的链接样式。

读书笔记

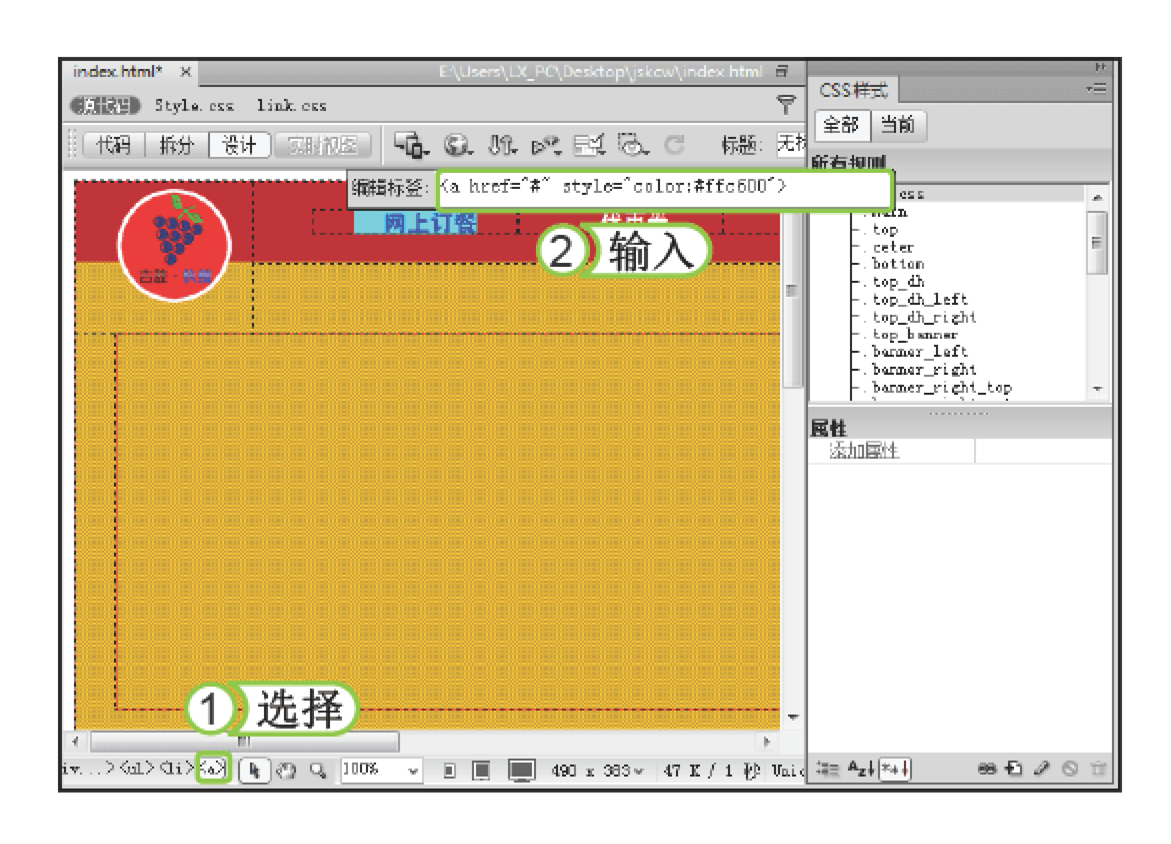
STEP 03：添加 CSS 规则

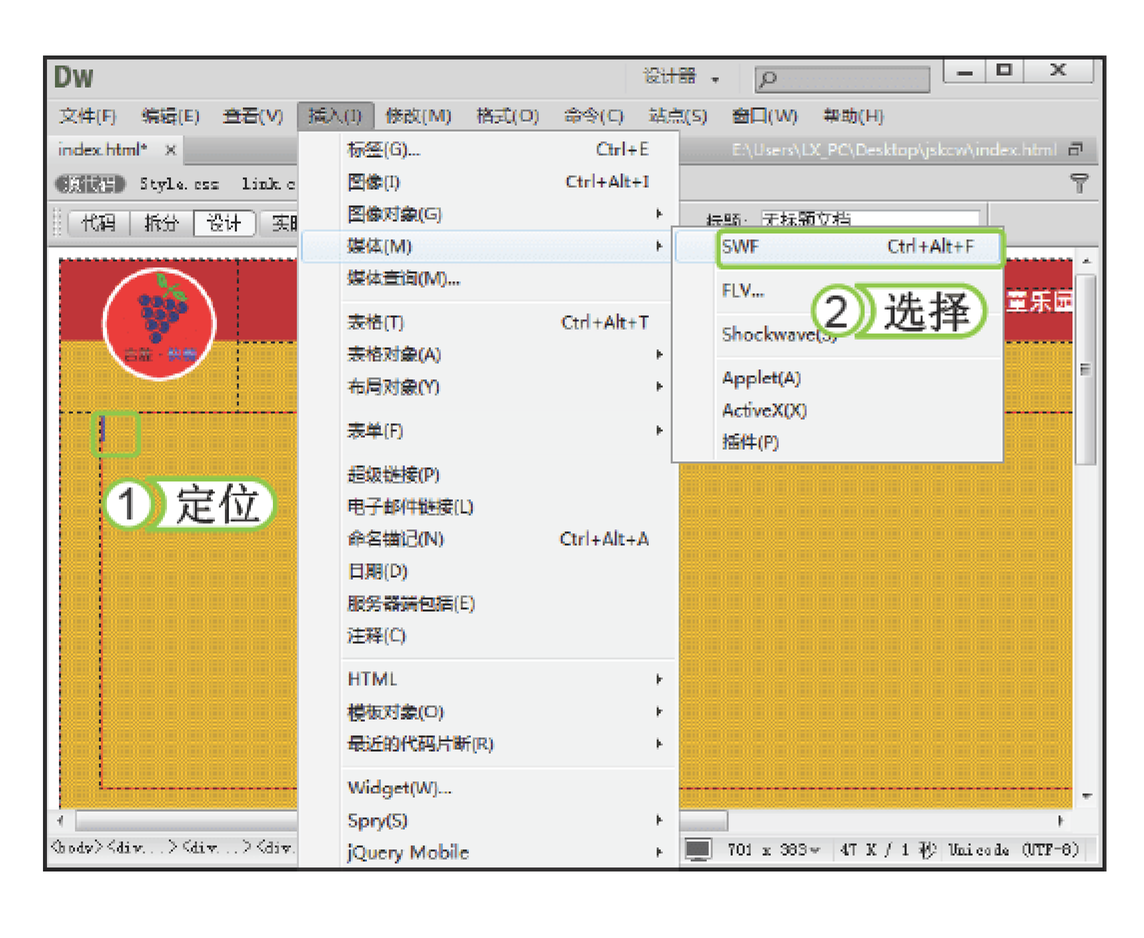
新建一个 CSS 样式表文件，并命名为“link.css”，在其中添加 CSS 规则代码，将文本链接的字体设置为“16px”，设置链接的字体颜色为“#FFF”，设置链接后的字体颜色为“#ffc600”。

> **提个醒** 为文本链接添加的 CSS 样式，可通过“CSS 样式”面板查看添加的 CSS 规则，并打开“link”样式文件，在“代码”视图中进行查看。

STEP 04：编辑标签添加属性值

1. 切换到“设计”视图中，在窗口左下角选择 <a> 标签。
2. 按 Ctrl+T 组合键，打开“编辑标签”编辑器，在其中输入代码 style="color:#ffc600"，设置所选文本链接的默认颜色为黄色。

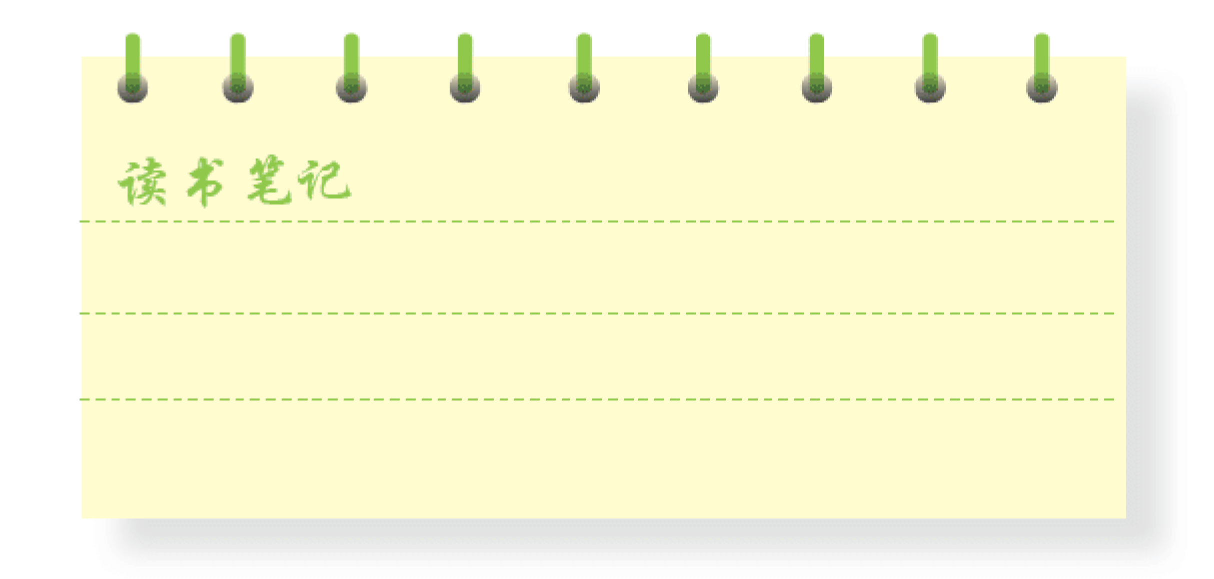






STEP 05：打开“选择 SWF”对话框

1. 将插入点定位到图标下方的 DIV 标签内。
2. 选择【插入】/【媒体】/【SWF】命令，打开“选择 SWF”对话框。



STEP 06：添加 SWF 对象

1. 在打开的对话框中选择需要添加的 SWF 对象的存储位置，选择添加的对象。
2. 依次单击 确定 按钮，完成 SWF 对象的添加操作。

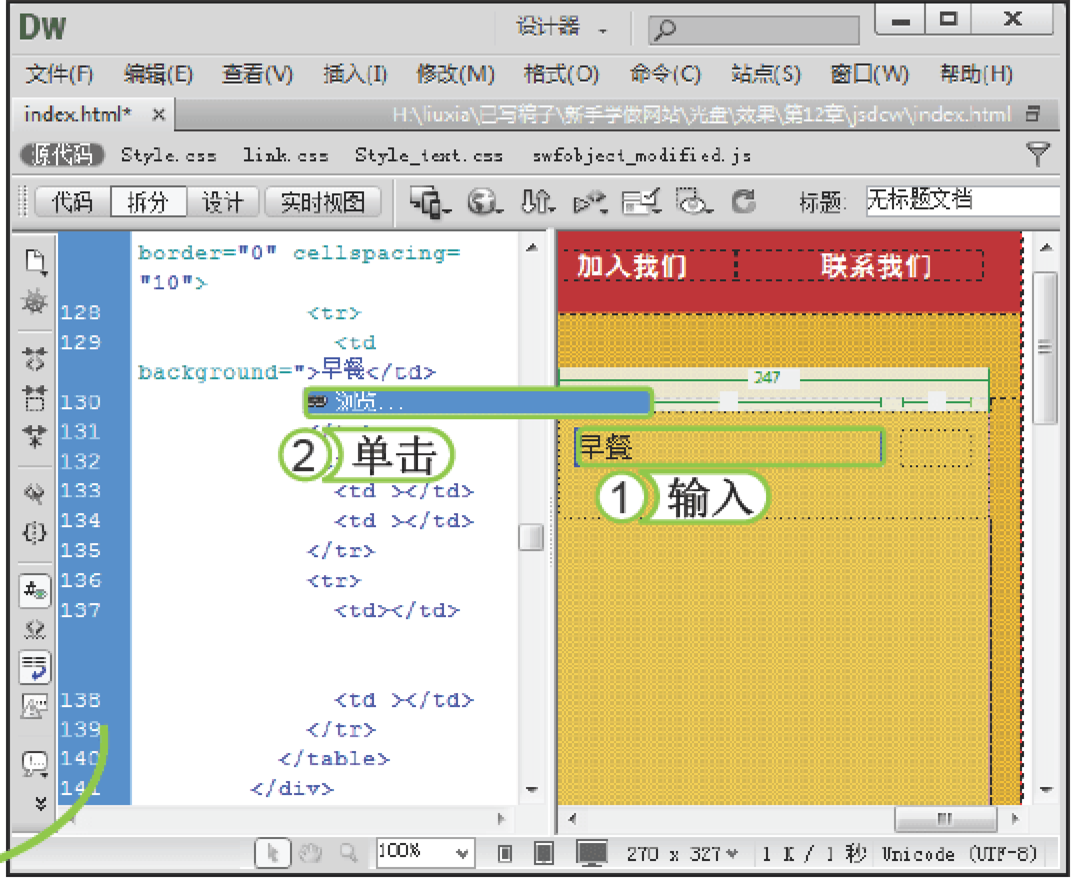
STEP 07： 添加表格

1. 将插入点定位到 Flash 文件右侧的 DIV 标签中，选择【插入】/【表格】命令，打开“表格”对话框。
2. 将“行数”、“列”、“表格宽度”、“边框粗细”和“单元格间距”分别设置为“3”、“2”、“247”、“0”和“10”。
3. 单击 确定 按钮，完成表格添加。



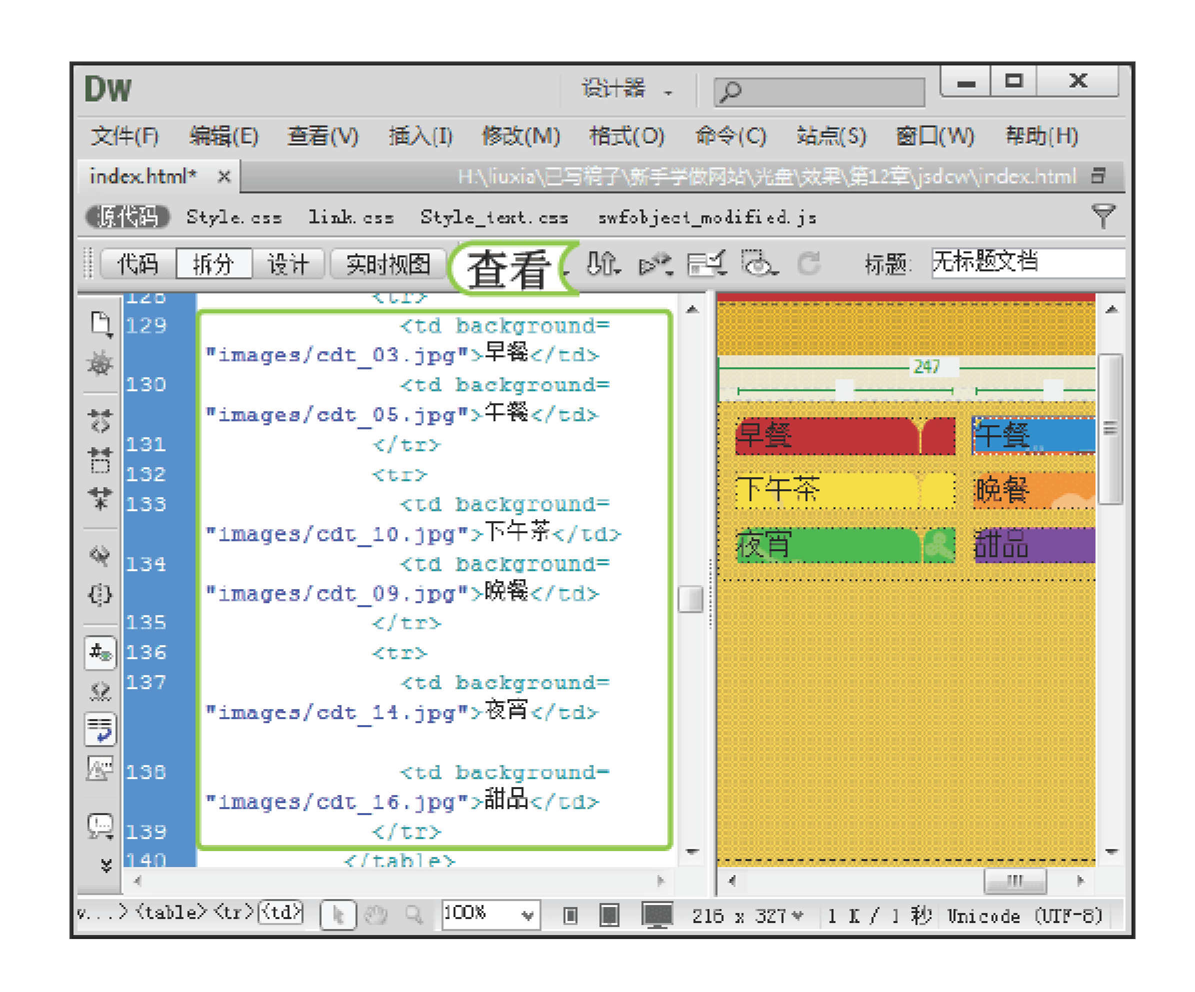
STEP 08： 添加背景图像及文本

1. 将插入点定位在第一个单元格中，并切换到“拆分”视图中，输入文本“早餐”。
2. 在<td></td>标记里添加属性“background=""”，单击弹出的浮动按钮 浏览... 。
3. 在打开的对话框中选择图像文件“cdt_03.jpg”。
4. 单击 确定 按钮，完成表格的背景添加。





提个醒 在插入表格时，设置的单元格间距，在 CSS 规则属性中表现为属性“cellspacing”。



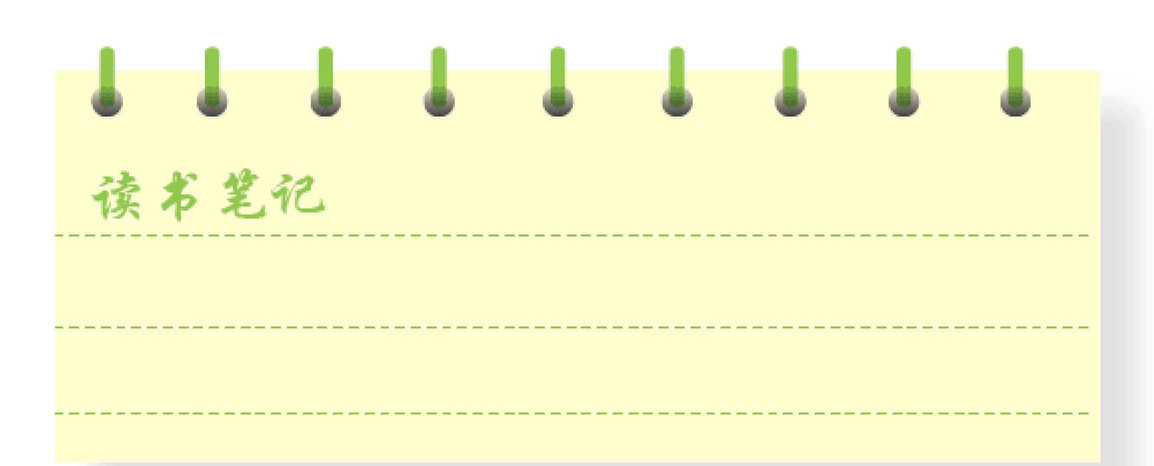
STEP 09： 添加其他背景图像及文本

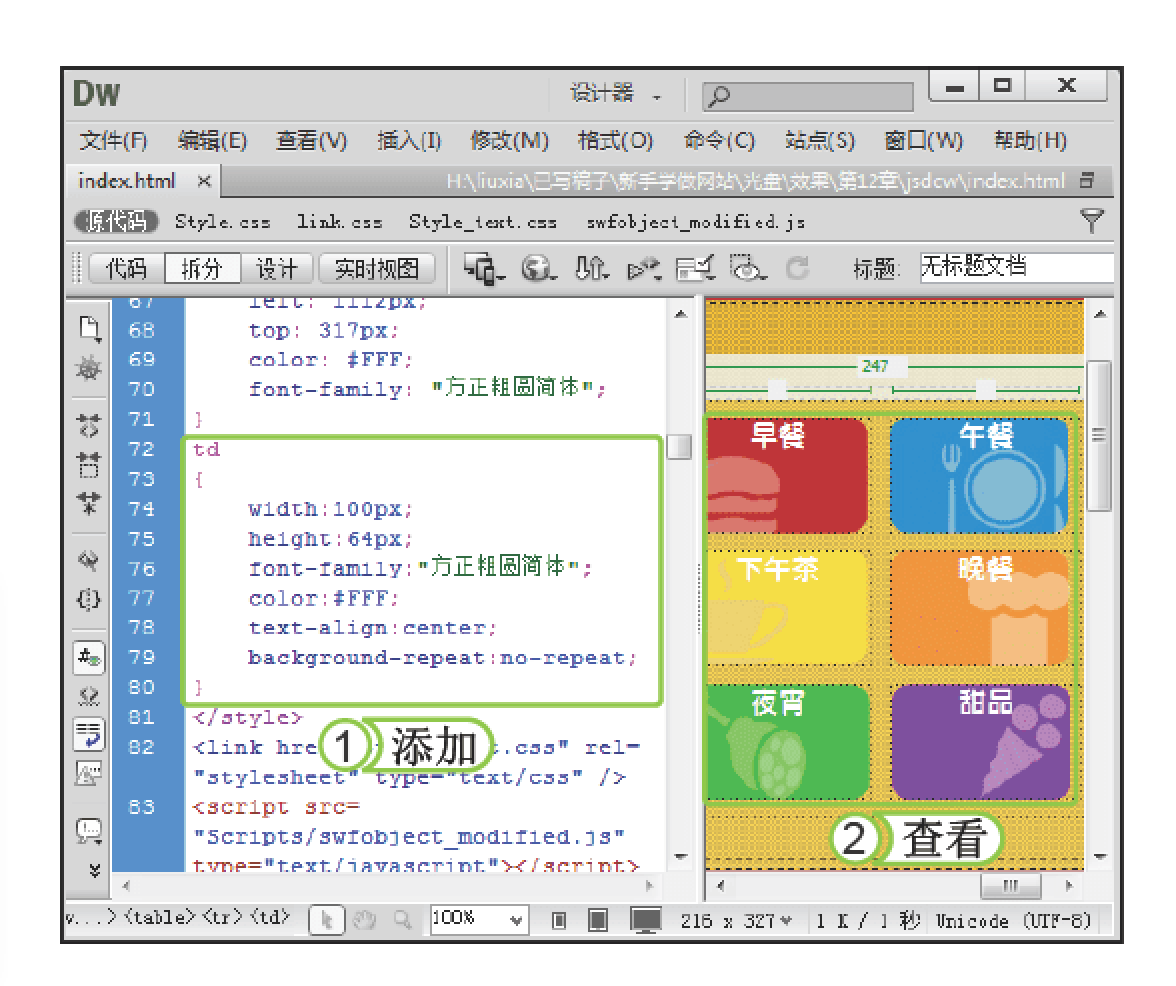
使用相同的方法，在其他单元格中添加图像。

提个醒 在制作相同大小的表格时，也可使用 DIV 标签进行制作，而 DIV 标签添加同一 CSS 规则即可。

STEP 10： 添加 CSS 规则

1. 在“拆分”视图中的 <head></head> 标记中添加 CSS 规则。
2. 即可在“拆分”视图右侧窗格中查看设置后的效果。





3. 制作网页的中间部分

下面将制作网页的中间部分，在分别布局的 DIV 标签中添加相应的 DIV 标签，输入相应的文本，添加相应的图片对象和 CSS 文件对各对象进行设置，其具体操作如下：

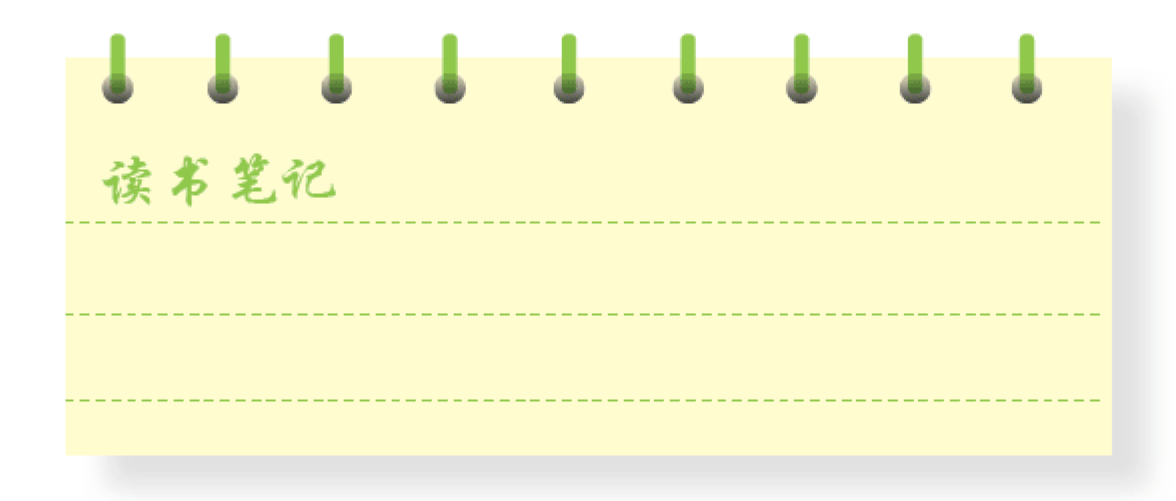
STEP 01： 添加 DIV 标签

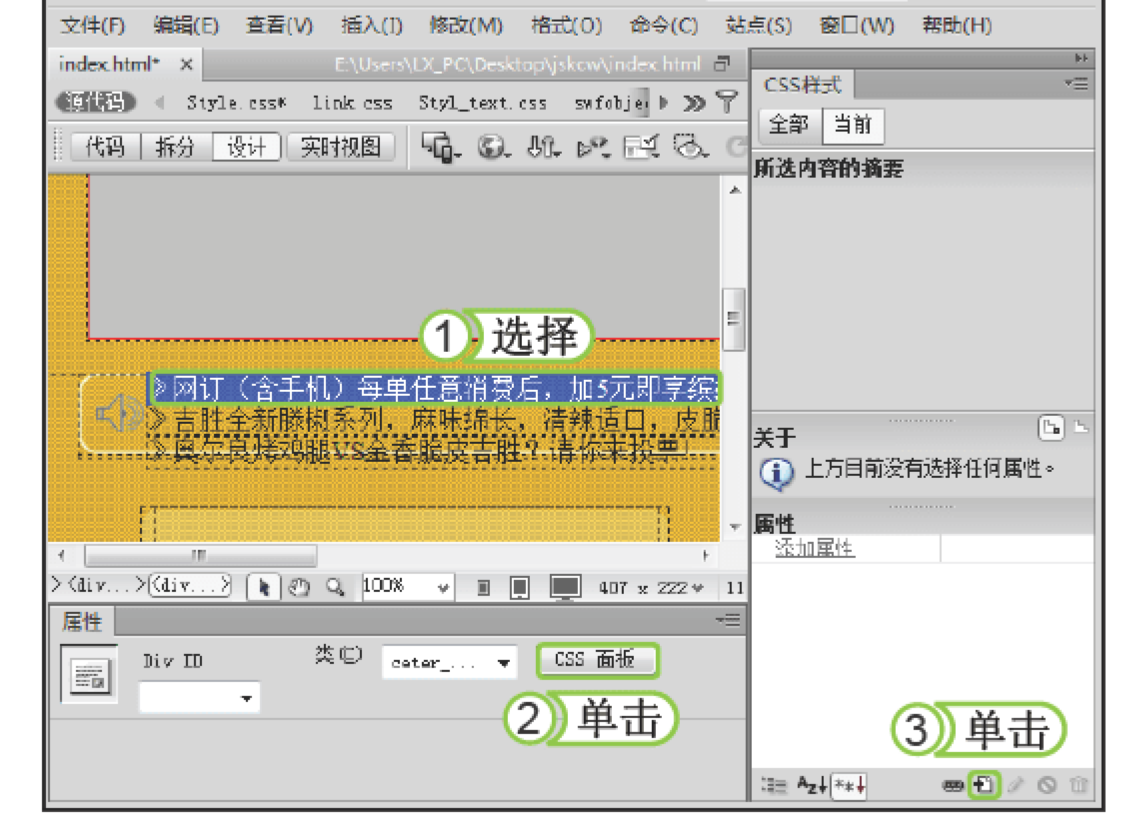
将插入点定位到背景图声音标志图右侧的 DIV 标签内。依次添加 3 个 DIV 标签，并设置其“类”名为“ceter_text”，并在其中输入文本。

提个醒 在布局时所使用到的DIV标签过多，在“设计”视图中则不容易进行定位，此时可通过切换到“代码”或“拆分”视图中进行快速定位。

STEP 02： 新建 CSS 规则样式表

1. 选择刚输入文本的第一个 DIV 标签。
2. 在“属性”面板中单击 CSS 面板 按钮，打开“CSS 样式”面板。
3. 在“CSS 样式”浮动面板中单击“新建 CSS 规则”按钮，打开“新建 CSS 规则”对话框。





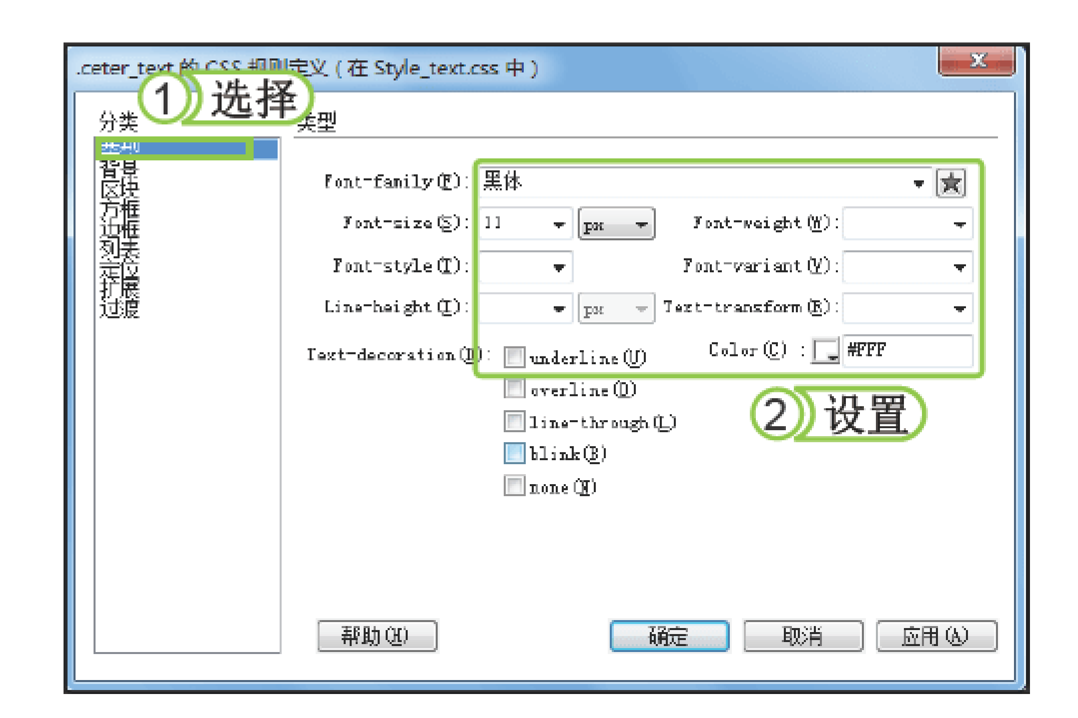
STEP 03：新建 CSS 规则样式表

1. 在打开对话框中的“选择器类型”下拉列表框中选择“类”选项。
2. 在“选择器名称”下拉列表框中输入名称“ceter_text”。
3. 在“规则定义”下拉列表框中选择“新建样式表文件”选项。
4. 单击 确定 按钮。

STEP 04：保存样式文件

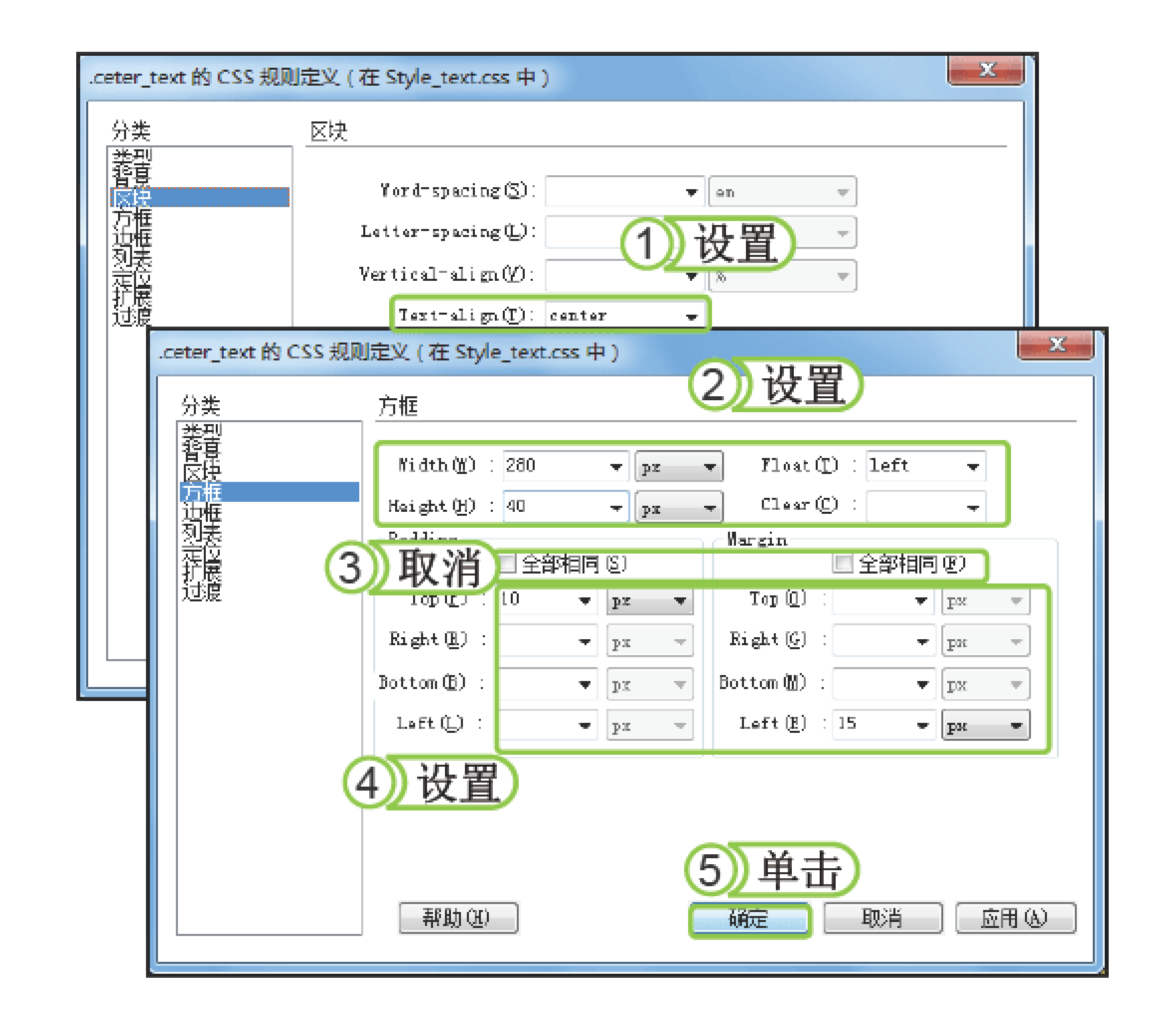
1. 在打开的对话框中选择样式文件所存储的位置，在“文件名”文本框中输入样式表文件的名称“Style_text”。
2. 单击 保存(S) 按钮，即可在新建的样式表文件中存在一个名为“ceter_text”的样式规则。





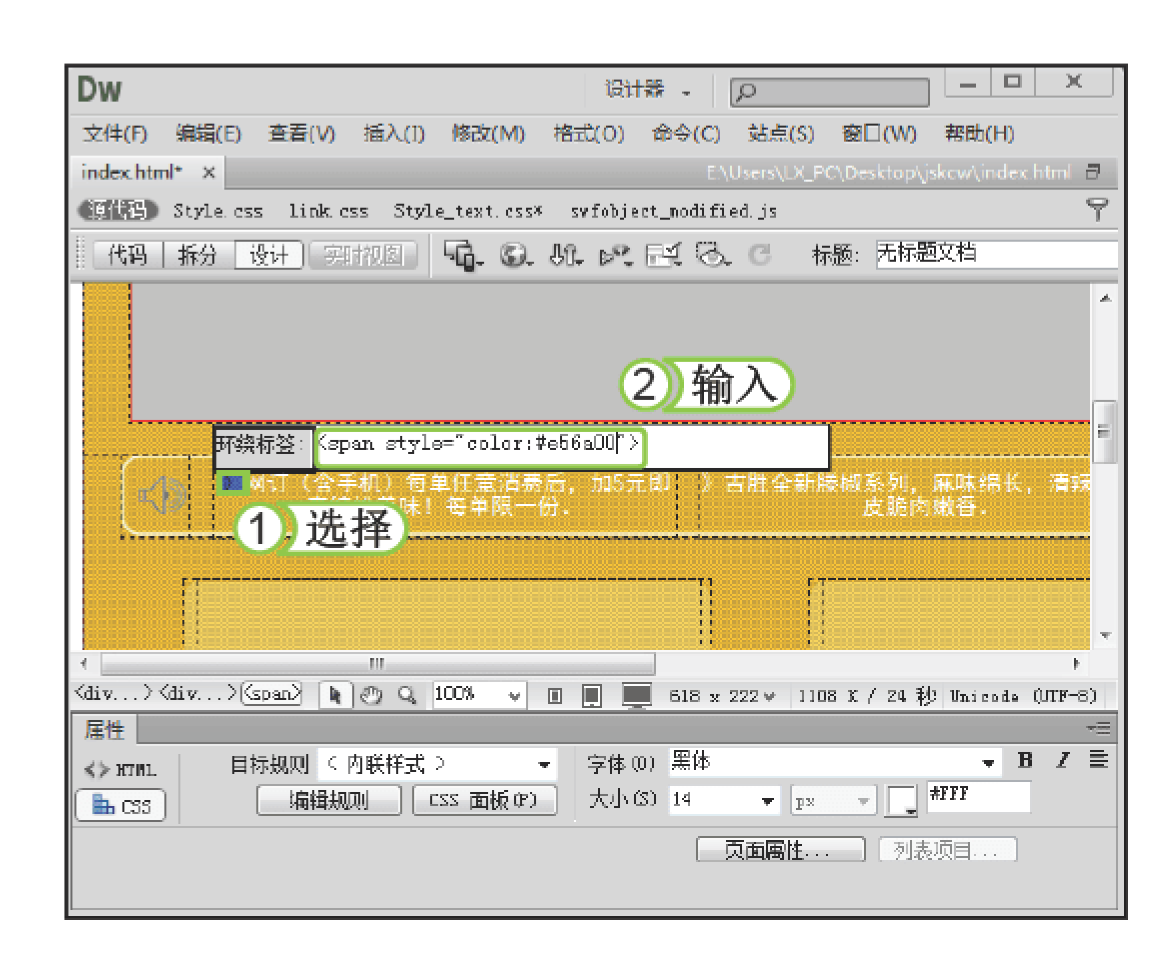
STEP 05：设置 CSS 规则属性值

1. 在打开对话框中选择“类型”选项卡。
2. 分别将“Font_family”、“Font-size”和“Color”的属性值设置为“黑体”、“11”和“#FFF”。



STEP 06：设置其他 CSS 规则属性值

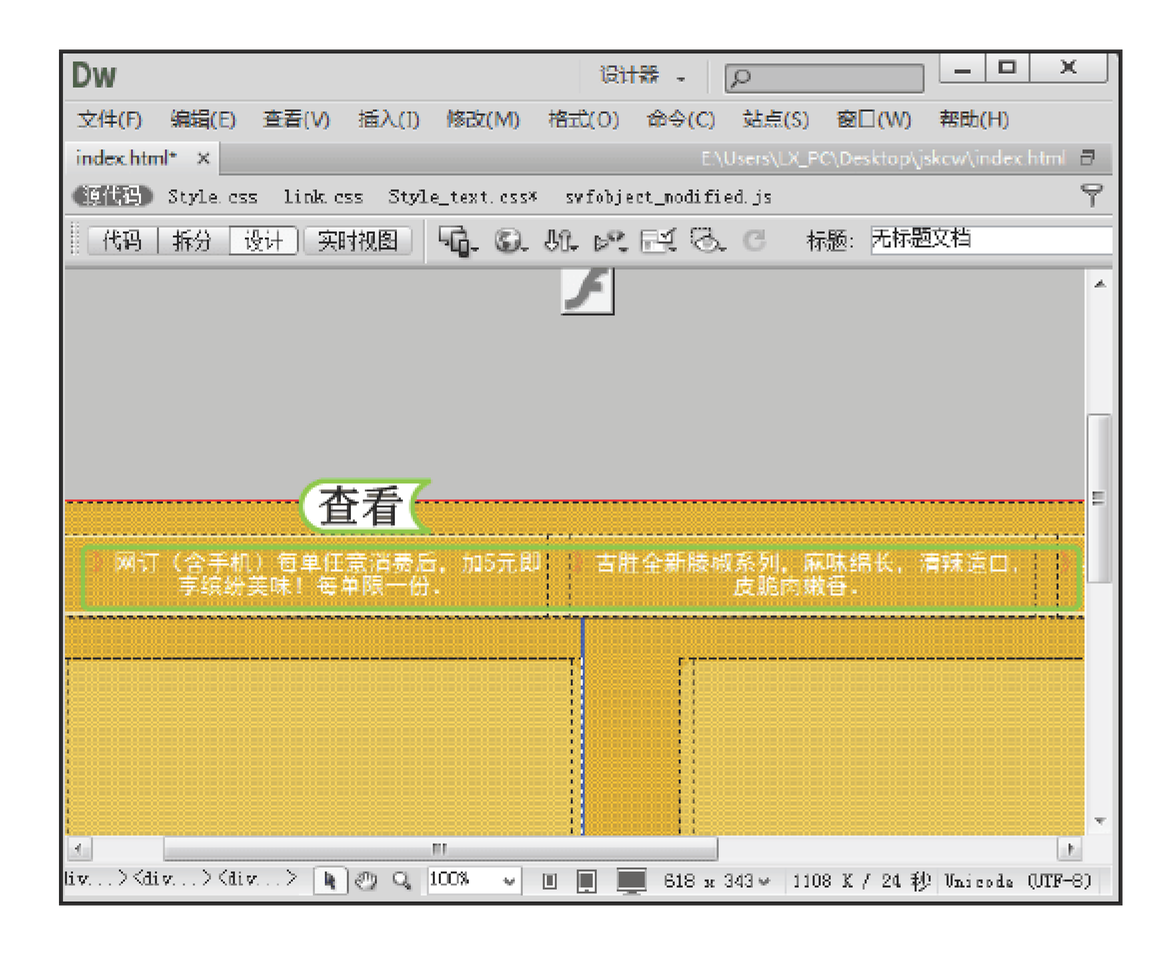
1. 在打开对话框的“区块”选项卡下将“Text-align”设置为“center”居中显示。
2. 在“方框”选项卡下将“Width”、“Heigth”和“Float”分别设置为“280”、“40”和“left”。
3. 分别在“Padding”和“Margin”列表框中取消选中 全部相同(S) 复选框。
4. 分别将“Top”和“Left”的属性值设置为“10”和“15”。
5. 单击 确定 按钮，完成 CSS 规则属性的设置。



STEP 07：添加 Span 标记

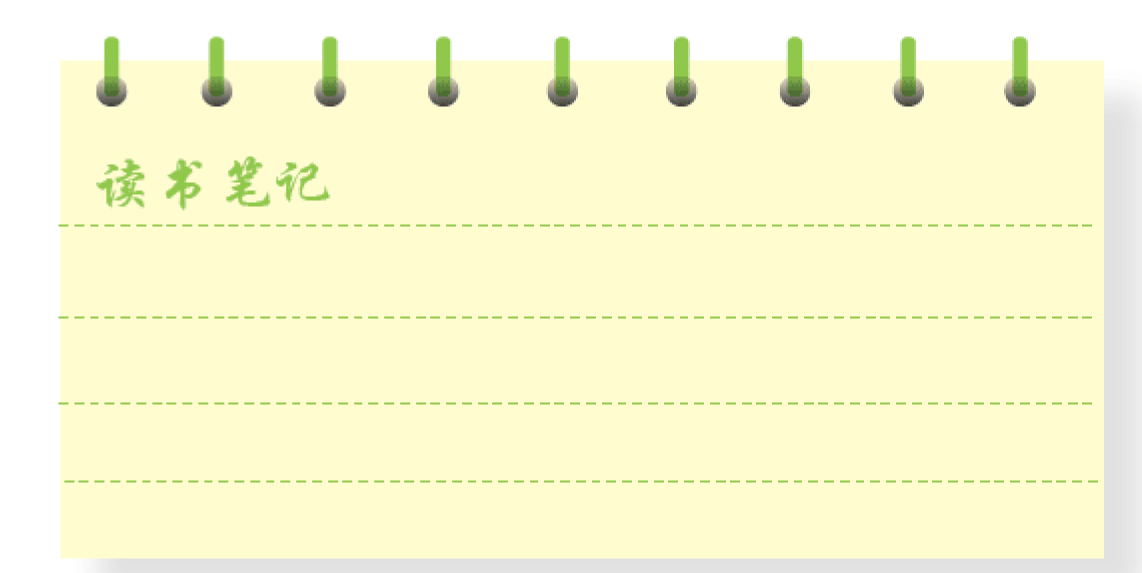
1. 选择文本前的“》”符号。
2. 按 Ctrl+T 组合键打开环绕编辑器，在其输入代码 span style="color:#e56a00"，将所选符号设置为“深纯色”。

提个醒 这里使用 Span 标记是为了单独设置“》”符号的样式，而使用“环绕”编辑器可直接在选择的对象两侧添加标记，对其进行设置。



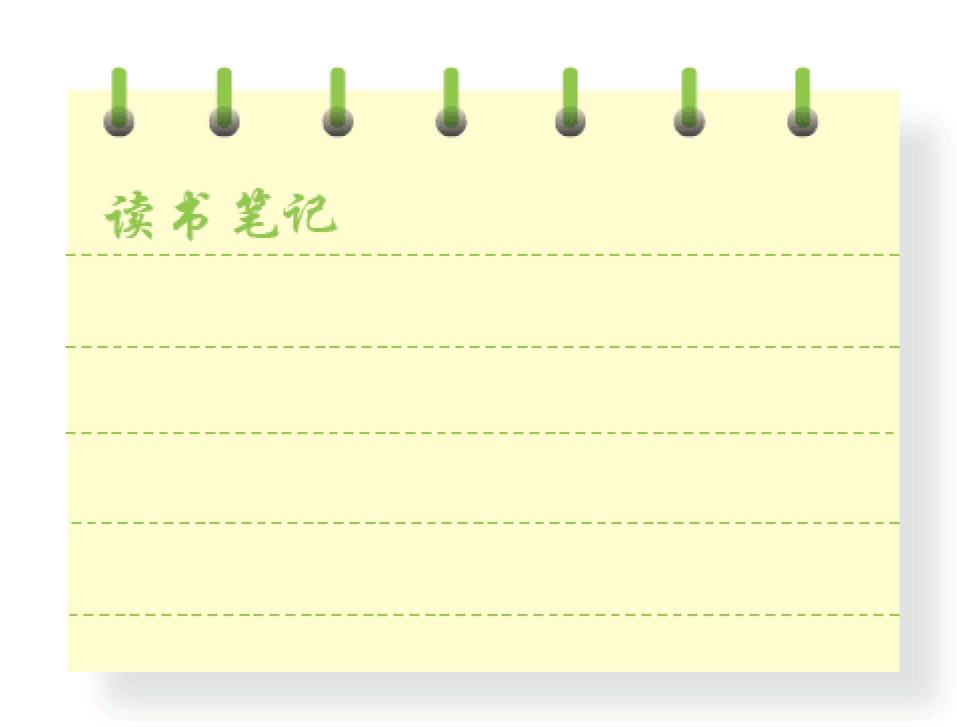
STEP 08：添加其他的 Span 标记

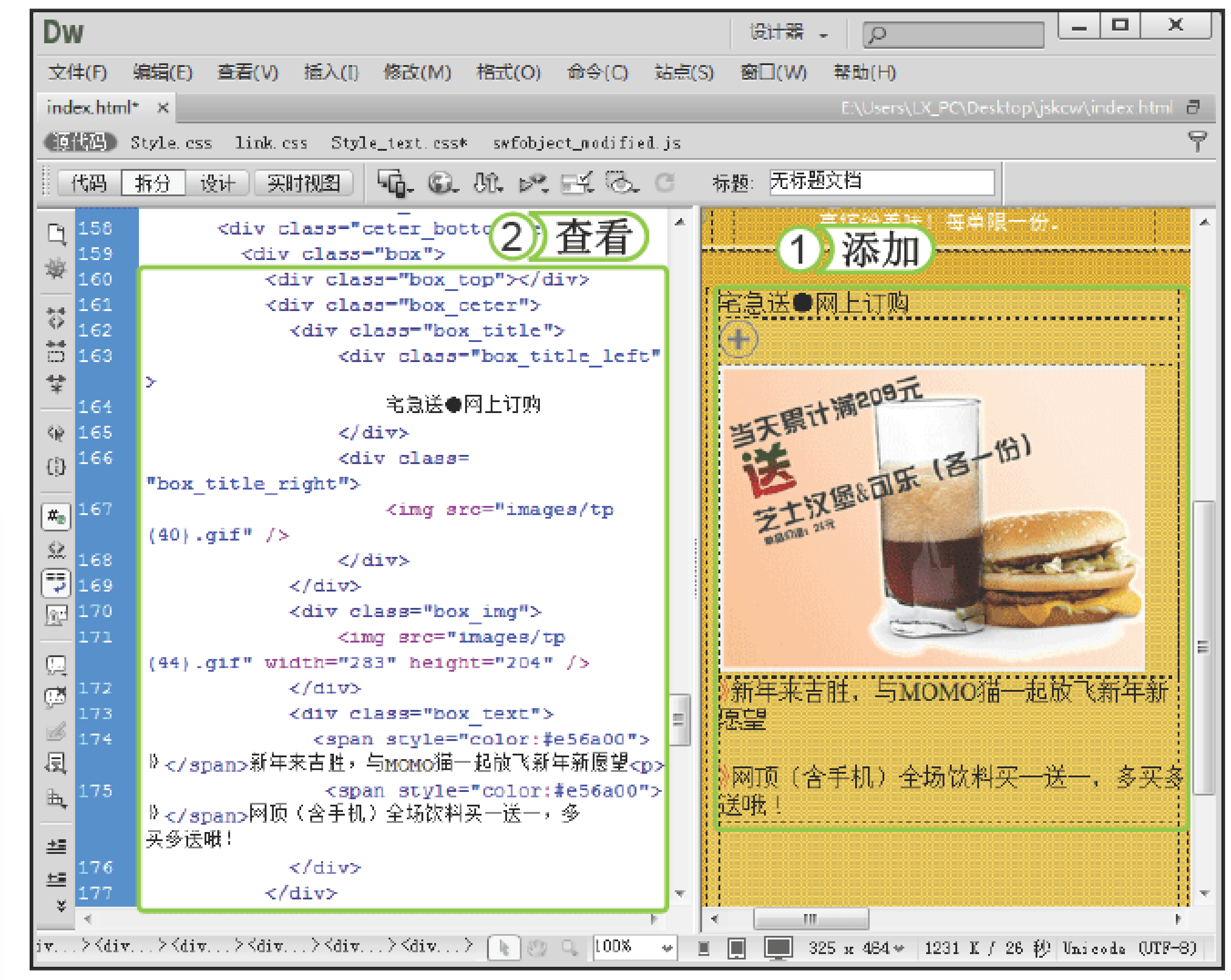
在网页编辑区中选择“《”符号，使用相同的方法为其添加 Span 标记，并将其颜色设置为“#e56a00”。



STEP 09：制作 box_ceter 部分

1. 将插入点定位到 box_ceter 标签之间，在其中添加 DIV 标签，输入文本和添加图片。
2. 切换到“拆分”视图中，查看其代码。





STEP 10：添加 CSS 规则

1. 在 Style_text 样式表文件中添加 CSS 规则设置 DIV 标签的属性值，将图片上面部分的文本字体、字号和颜色分别设置为“汉仪醒示体简”、“18”和“#717171”。
2. 将图片下面部分的文本字体、字号和颜色分别设置为“黑体”、“14”和“#FFF”。

```
.box_title
{
    height:61px;
    float:left;
    text-align:center;
}
.box_title_left
{
    width:240px;
    height:20px;
    float:left;
    margin-top:20px;
    padding-top:8px;
    font-family:"汉仪醒示体简";
    font-size:18px;
    color:#717171;
    text-align:left;
}
```

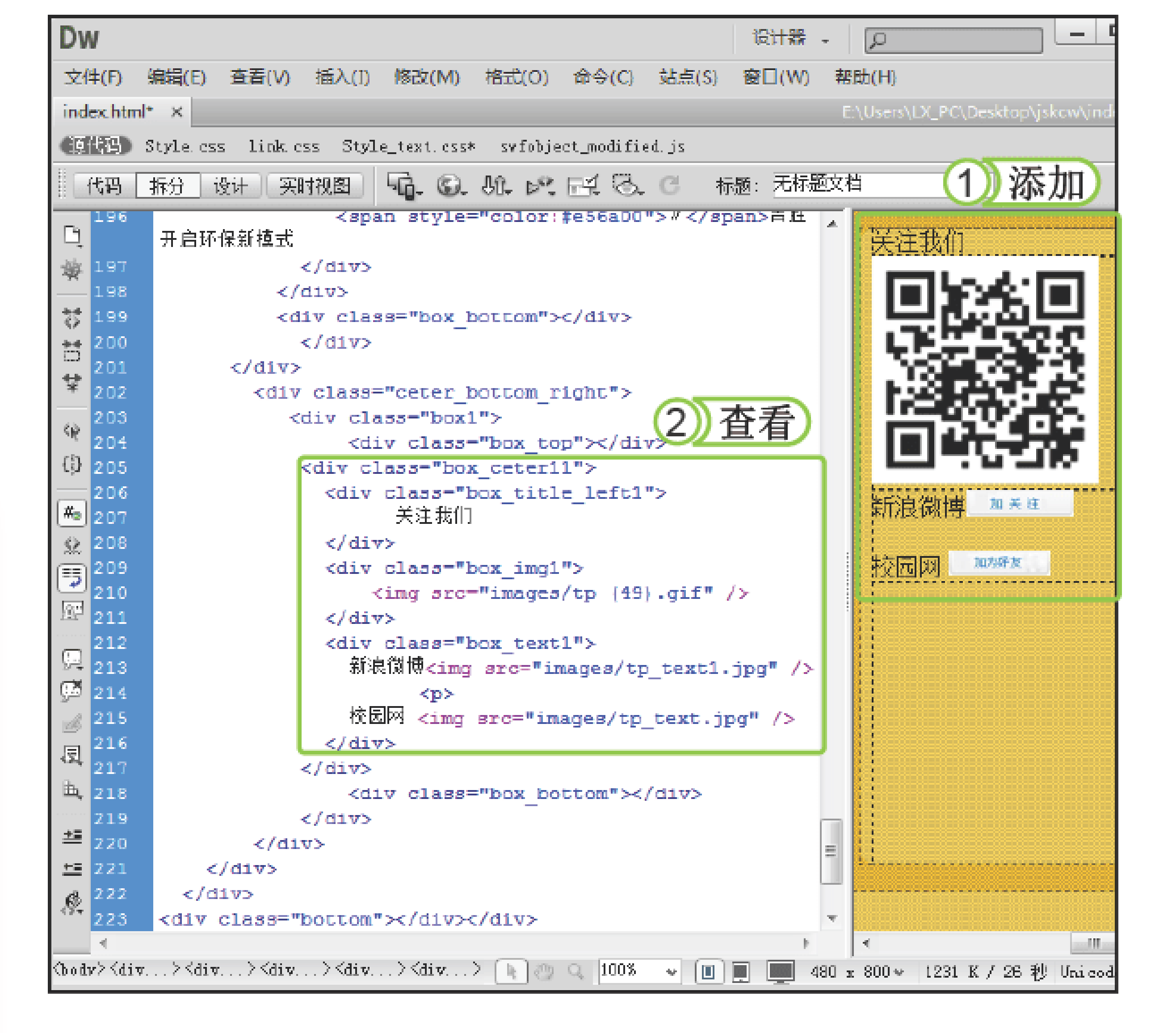
```
.box_title_right
{
    width:59px;
    height:30px;
    float:right;
    margin-top:20px;
}
.box_img img
{
    margin:35px 12px 35px 12px;
}
.box_text
{
    text-align:center;
    font-family:"黑体";
    font-size:14px;
    color:#FFF;
    text-align:left;
}
```

提个醒

在制作 box_ceter 标签中的内容时，首先要使用 DIV+CSS 对其进行一个简单的布局和定位，然后才能在 DIV 标签中添加文本和图片，并对其文本的属性值进行设置，上图左侧的代码是一个布局、文本和图片的添加，而右侧则是一个最终的布局效果，而 CSS 规则则需要在 Style_text 样式表文件中进行查看。相同布局和定位的内容，可直接使用相同的 CSS 规则样式。

STEP 11：制作 box_ceter11 部分

1. 将插入点定位到 box_ceter 标签之间，在其中添加 DIV 标签，输入文本和添加图片。
2. 切换到“拆分”视图中，查看其代码。





STEP 12：制作 box_ceter11

1. 在 Style_text 样式表文件中添加 CSS 规则，并设置 DIV 标签的属性值，将图片上面部分的文本字体、字号和颜色分别设置为“汉仪醒示体简”、“18”和“#FFF”。
2. 将图片下面部分的文本字体、字号和颜色分别设置为“黑体”、“14”和“#FFF”。

```
.box_img1
{
    width:190px;
    height:260px;
    margin-top:30px;
    background-image:url(images/phone.png);
    background-repeat:no-repeat;
    text-align:center;
    float:left;
}
.box_title_left1
{
    width:180px;
    margin-top:25px;
    font-family:"汉仪醒示体简";
    font-size:18px;
    color:#FFF;
    float:left;
    text-align:left;
}
```

```
.box_text1
{
    width:180px;
    text-align:center;
    font-family:"黑体";
    font-size:14px;
    color:#FFF;
    text-align:center;
    float:left;
}
```

读书笔记

STEP 13：查看效果

在“设计”视图中即可查看制作后的效果。

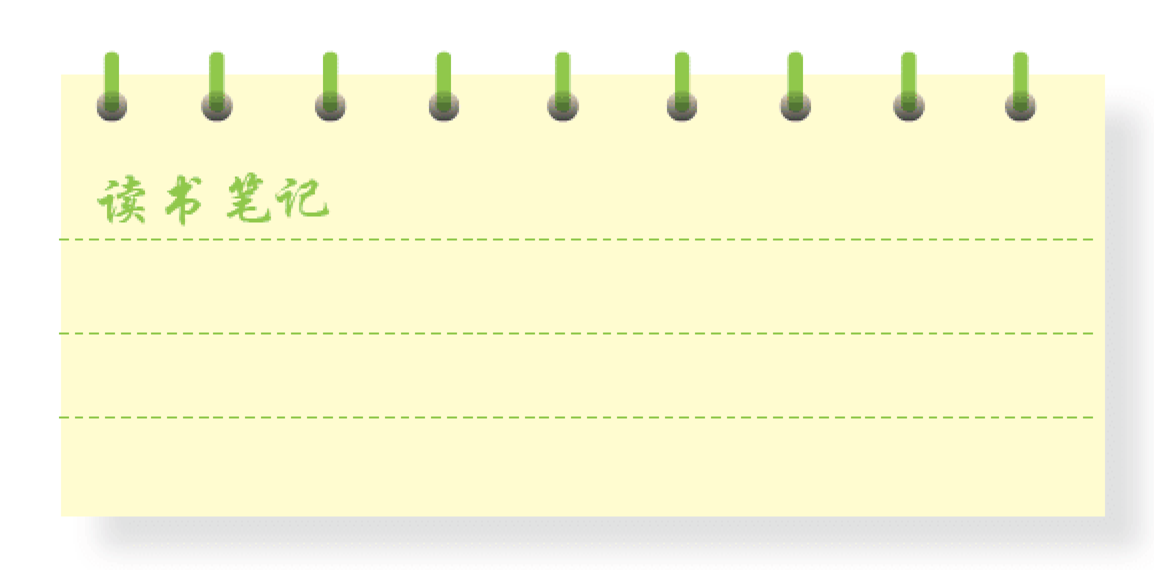


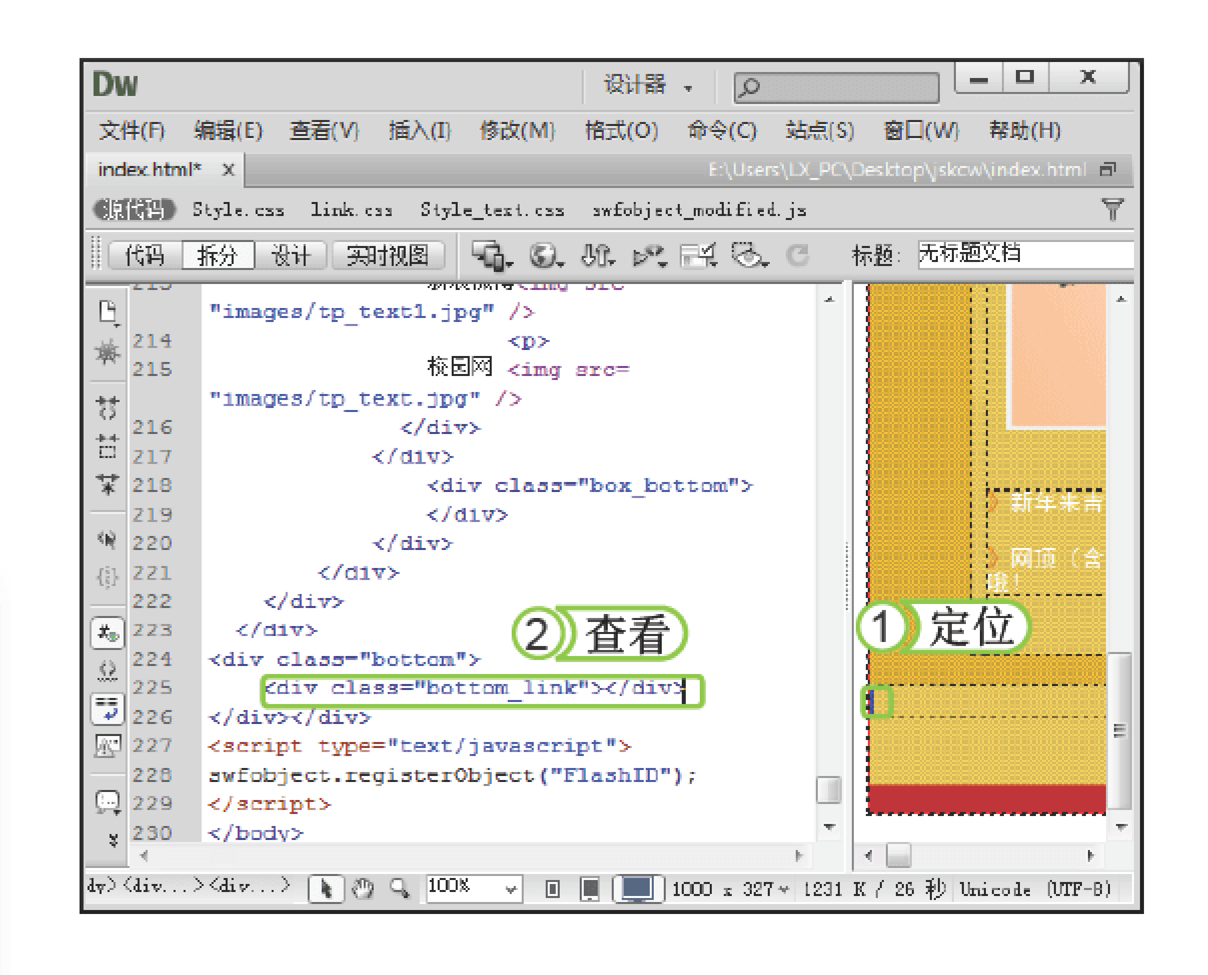
4. 制作网页信息链接

下面将制作网页底部的信息链接内容，只需在网页编辑区中添加一个DIV标签，并在标签中使用项目列表标签，使用CSS规则对其进行定位，并进行相应的属性设置，其具体操作如下：

STEP 01：添加DIV标签

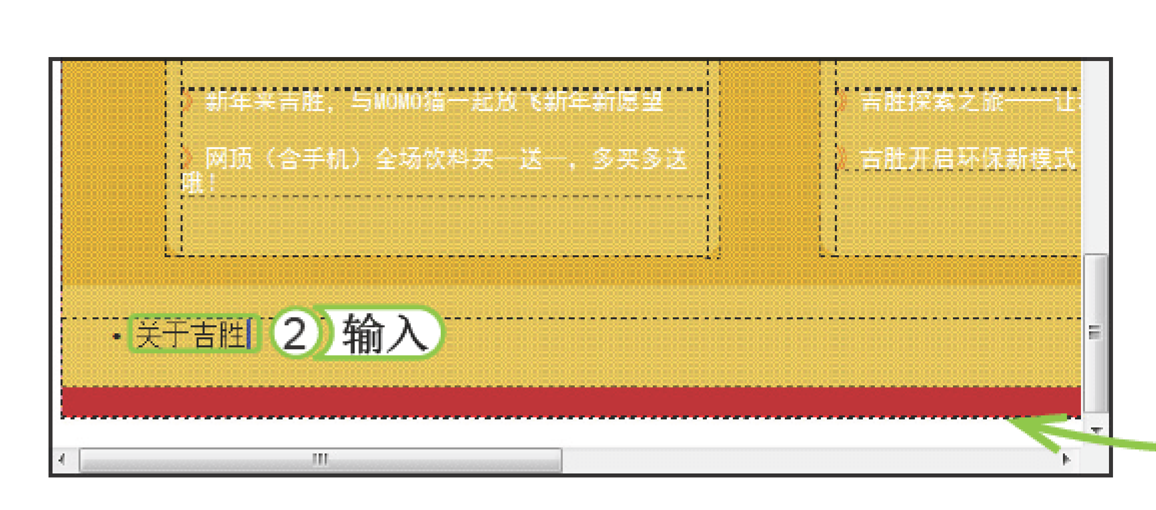
1. 将插入点定位到网页编辑区域的底部，添加一个DIV标签，并将其命名为“bottom_link”。
2. 切换到“拆分”视图中查看其代码。

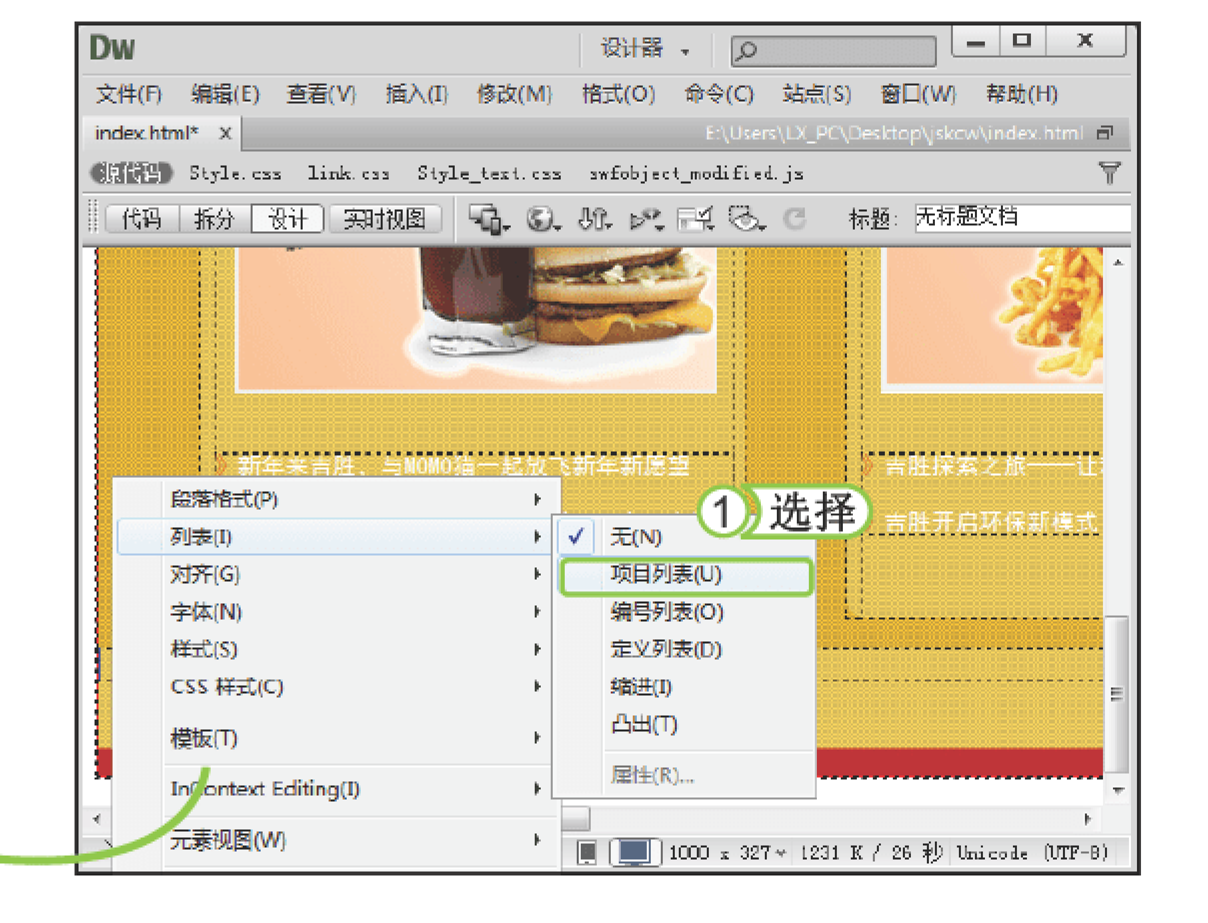




STEP 02：添加项目列表

1. 保持插入点的定位，切换到“设计”视图，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【列表】/【项目列表】命令。
2. 在添加的项目符号后，输入文本“关于吉胜”。





STEP 03：添加其他项目符号和文本

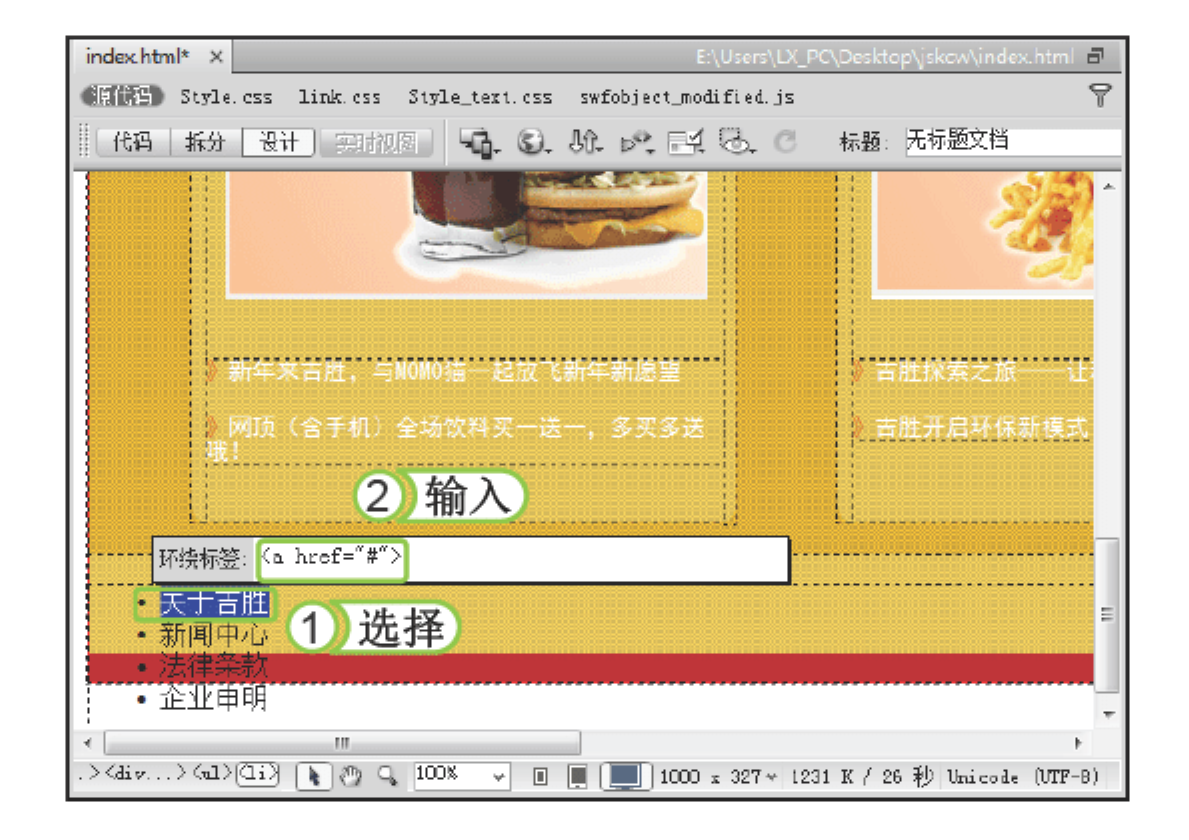
在文本后按 Enter 键，连续添加 3 个项目符号，并在每个项目符号后输入文本。

提个醒 添加多个项目符号时，除了在“设计”视图中按 Enter 键进行添加外，还可在“代码”视图中，使用复制粘贴的方法快速添加多个项目符号。

STEP 04：添加链接

1. 选择第一个项目符号后的文本。
2. 按 Ctrl+T 组合键，打开“环绕”编辑器，在其中输入代码 <a href="#">，为所选择文本添加链接标记。

提个醒 在使用“环绕”编辑器时，如果用户忘记输入结束标记时，该编辑器会自动添加匹配的结束标记。



STEP 05：为其他文本添加链接

使用相同的方法，为其他几个项目符号所在的文本添加链接。

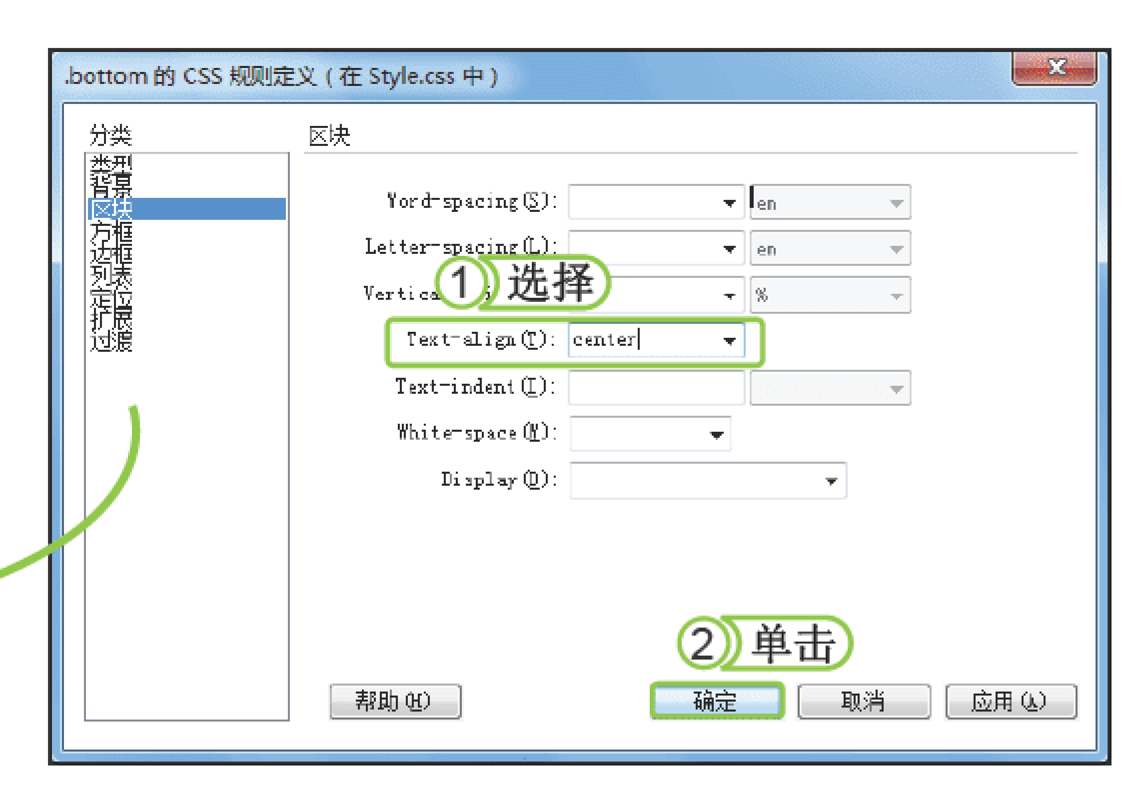
STEP 06：添加 CSS 规则属性值

1. 在网页标题栏中选择“link.css”选项，切换到 link 样式文件表中。
2. 在该文档中添加其 CSS 规则的属性及属性值，让未链接前的文本颜色为“#353535”，链接的后的文本颜色为“#ffc600”。



STEP 07：添加 H4 标记

1. 将插入点定位在链接文本的下方，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“标题4”命令，插入 <h4></h4> 标记。在标记之间输入文本。
2. 在“CSS 样式”面板中双击“.bottom”规则名。



STEP 08：设置显示位置

1. 在打开的对话框中选择“区块”选项卡，将“Text-align”属性设置为“center”居中显示。
2. 单击 确定 按钮，保存网页，完成整个例子的所有操作。



12.4 练习 1 小时

本章主要通过制作一个从无到有的网站首页，充分地使用了 3 个软件，包括使用 PhotoShop 进行网页设计、使用 Flash 制作 Banner 动画，最后使用 Dreamweaver 制作一个完整的网页，但用户要熟练地使用这 3 个软件制作一个完整的网站，还需要进行一些操作练习，下面将以制作家具网站首页为例进行巩固练习。

制作家具网站首页

本例将制作家具网站首页的动态部分，即设置网站首页，然后将其切片，并使用 Dreamweaver 将其制作成静态，完成后的最终效果如右图所示。



光盘文件

素材 \ 第 12 章 \jiaju

效果 \ 第 12 章 \jiaju\index.html

实例演示 \ 第 12 章 \ 制作家具网站首页



一、Dreamweaver 的使用技巧

1. 将配置好的文件快速复制到另一台电脑上

若想将已经配置好的文件快速复制到另一台电脑上，可在“站点管理”对话框中的站点列表框中选择需要复制的站点，单击 按钮，在打开的对话框中根据提示进行操作，可将站点设置保存为一个文件。再将文件复制到另一台电脑上，在“站点管理” 对话框中单击 导入站点 按钮，然后在打开的对话框中选择并打开保存的站点文件即可完成操作。

2. 选择网页文字的技巧

在行业中并没有对网页中使用的字体有任何硬性规定，用户只需根据网站的类型自行设置。但需要注意的是，为使网站中的文字在不同浏览器上字号一致，字号建议用点数 pt 和像素 px 来定义。pt 一般使用中文宋体的 9pt 和 11pt，px 一般使用中文宋体 12px 和 14.7px，这是经过优化的字号，黑体字或者宋体字加粗时，一般选用 11pt 和 14.7px 的字号比较合适。为了网页美观，每页排版不要太疏或用太大的字，也不要让一行或一段文本太长。同一页中不要使用太多的分隔线，否则网页看起来会显得支离破碎。

3. 网页图像的选用技巧

为加快页面的下载速度，网页中的图像应尽量采用 gif、jpg 压缩格式。每幅图像要有本图像的说明文字（即“替换文本”属性），这样即使图像不能正常显示，用户也可知道图像所在位置代表什么意思，以便及时进行修改。此外，还需注意要设置图像的宽度和高度，以免图像不能正常显示时，出现页面混乱现象。为了增强网页浏览的顺畅性，不要每页都采用不同的背景图像，应该采用相同的底色或背景图像，可增加网页一致性，树立风格。这种方式可以大大节约下载图像的时间。

4. 修改文本超级链接

超级链接颜色默认为蓝色，若有特殊需要用户也可对其进行修改。其方法是：选择【修改】/【页面属性】命令，打开“页面属性”对话框，在左侧的“分类”列表框中选择“链接（CSS）”选项，然后在右侧的窗格中设置链接的颜色和已访问链接的颜色，并且可以对链接的下划线等进行设置。

5. 调整表格属性

表格的“填充”（单元格边距）属性对表格的大小有直接的影响。如果已经设置了表格的总宽度，再次增大表格的“填充”属性值，则可使整个表格变宽。除了通过设置“填充”属性会对表格的总宽度产生影响外，表格的“单元格间距”属性也会对单元格的宽度产生影响，

因此在设计表格的宽度、单元格的宽度时，需将“填充”和“单元格间距”属性的影响考虑在内。

6. 将内部样式表中的样式保存为外部样式表

在“CSS 样式”面板中选中任意内部样式表名称，并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“移动 CSS 规则”命令。在打开的“移至外部样式表”对话框中选中 样式表(S): 单选按钮，单击 确定 按钮，打开“保存样式表文件为”对话框，在“文件名”文本框中输入样式表文件的名称，最后单击 保存(S) 按钮。

7. 手动更新站点中用模板制作的网页

选择【修改】/【模板】/【更新页面】命令，打开“更新页面”对话框，在“查看”下拉列表框中选择“整个站点”选项，在其后的下拉列表框中选择站点名称。单击 开始(S) 按钮，Dreamweaver 即会将整个站点中用模板创建的网页文档自动进行更新。

8. 为整个框架集统一设置背景色

先创建一个外部层叠样式表文件，并定义好网页背景颜色，再将其链接到各框架网页中，如果需要修改背景颜色，直接修改外部层叠样式表文件中网页背景的颜色即可。

9. 使框架变得更加灵活

为使框架更加灵活地控制网页的内容，可使用 <iframe> 标签来创建浮动框架。在 Dreamweaver 中创建浮动框架的方法是：选择【插入】/【HTML】/【框架】/【IFrame】命令，将自动在页面中插入一个浮动框架，并且页面会自动切换到“拆分”视图，并在代码中生成 <iframe></iframe> 标签。此时，该框架中没有任何内容，需对框架的属性进行设置。<iframe> 标签常见的写法为：

```
<iframe src="main.html" scrolling="no" width="1002px" height="774px"  frameborder
="0" name="main"></iframe>
```

10. 消除网页中的乱码

有时在预览制作的网页时，会发现网页中的文本内容显示为乱码，产生这种现象的原因是在网页中没有指明网页所使用的编码所造成的。通常中文网页都使用“GB2312”编码，只需在网页的 <head> </head> 标签中输入代码“<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />”即可。

11. 将网页设置为禁止保存

在浏览网页时，浏览者可以选择浏览器窗口中的【页面】/【另存为】命令保存网页。若网页制作者不想浏览者保存网页，可以在网页的“<head>…</head>”标记之间添加一段代码“<noscript><iframe src=*.html></iframe></noscript>”来禁止保存网页。添加该段代码后，当用户在对网页执行保存操作时，将打开一个提示对话框，提示无法保存该网页。

12. 去掉单击超级链接后的图像虚线

单击图像超级链接后，通常会在图像周围出现虚线，显得不美观，这时，可添加“onFocus="this.blur()"”代码来解决此问题，完成的图像链接代码如下所示：

<img src="logo.jpg" border=0>

二、Flash 的使用技巧

1. 擦除图形和图像的技巧

在绘制图形时，通过图像的擦除同样可以得到一些奇异的形状。在Flash中，“橡皮擦工具”用于擦除整个图形或者图形中不需要的部分，选择“橡皮擦工具”，将鼠标移动到需要擦除的位置，按住鼠标进行拖动即可进行擦除。如果用户想对图像进行擦除，首先需选中图像，再按Ctrl+B组合键分离图像，最后使用“橡皮擦工具”进行擦除。

2. 使用选择工具调整形状的方法

在“工具”面板中选择“选择工具”，在选项区中有3个按钮帮助用户更细致地调整形状，单击不同的按钮可为形状调整不同的效果。各按钮的作用介绍如下。

- “贴紧至对象”按钮：单击该按钮，选择工具具有自动吸附功能，能够自动搜索线条的端点和图形边框。
- “平滑”按钮：单击该按钮，可以使调整的曲线趋于平滑。
- “伸直”按钮：单击该按钮，可以使调整的曲线趋于直线，用来修饰曲线。

3. 合并绘制模式

Flash的默认绘图方式是合并绘图方式，在该模式下用户在同一图层中绘制不同颜色的两个图形，若是重叠起来位于上方的图形将会与位于下方图形的重叠部分裁剪掉。若是在同一图层绘制两个相同颜色的图形，则两个图形将会被合并在一起。这种绘图方式在用户绘制特殊图形时经常会使用到。

4. 快速复制关键帧

通过快速复制关键帧的方法可以加快制作动画的效率。快速复制关键帧的方法是：选择需要复制的关键帧，按住Alt键同时，按住鼠标左键拖到鼠标到需要的位置，释放鼠标即可。

5. 粘贴传统补间属性

在制作一些补间动画时，如果一个动画效果需要反复制作，用户就可以通过粘贴传统补间属性的方法来制作这些操作繁琐的补间动画。粘贴传统补间属性的方法是：选择包含动画效果图层的一个补间、若干空白帧或多个补间，再选择【编辑】/【时间轴】/【复制动画】命令，选择接收所复制的传统补间的元件实例，选择【编辑】/【时间轴】/【选择性粘贴动画】命令，在打开的对话框中设置要粘贴的动画项目，如位置、大小、滤镜和图像混合样式等。

6. 将 MP3 声音导出为 WAV 文件

在 Flash 中用户可以直接通过 Flash 将 MP3 声音导出为 WAV 文件。其方法是：将 MP3 导入到时间轴上，再使用【文件】/【导出】/【导出影片】命令，将文档中的所有声音导出为一个 WAV 文件。

7. 声音的编辑技巧

编辑声音文件时，用户除了采样比率和压缩外，还可以使用下面几种方法来进行编辑：

- 在“编辑封套”对话框中设置切入和切出点，避免静音区域存储在 Flash 文件中，减小文件中的声音数据的大小。
- 通过在不同的关键帧上应用不同的声音效果，从同一声音中获得更多的变化。只需一个声音文件就可以得到许多声音效果。
- 使用短声音循环播放作为背景音乐。
- 不将音频流设置为循环播放。
- 在嵌入的视频剪辑中导出音频时，在“发布设置”对话框中，所选的全局流设置为导出。当在编辑器中预览动画时，使用流同步让动画和音轨保持同步。如果电脑运行速度不够快，绘制动画帧的速度可能会跟不上音轨，这样 Flash 就会跳过帧。

8. 嵌入视频的注意事项和技巧

为了保证嵌入视频在动画中的正常播放，用户在嵌入视频前需要注意以下事项：

- 下载和尝试播放包含嵌入视频的大 SWF 文件时，Flash Player 会保留大量内存，这可能会导致 Flash Player 播放失败，所以嵌入到动画中的视频不易过大。
- 超过 10 秒的视频，在视频剪辑的视频和音频部分之间存在同步问题。所以在播放一段时间以后，音频轨道的播放与视频的播放之间开始出现差异，导致音频和视频不同步。在插入这类视频前，就需要用户先查看插入视频的播放速度，一般 FLV 视频的播放速度是 15 帧。插入视频后，需要将 Flash 的帧速率设置为 12 帧。
- 默认情况下，在播放嵌入视频的 SWF 时，必须先下载整个视频文件，然后再开始播放该视频。如果嵌入的视频文件过大，浏览者网速太慢很可能需要很长时间才能下载完整个 SWF 文件，然后才能开始播放。
- 导入视频剪辑后，便无法对其进行编辑。若想编辑视频，用户必须重新编辑再重新导入视频文件。
- 为编辑方便，导入的视频文件的长度不能超过 16000 帧。

三、Photoshop 的使用技巧

1. 快速恢复图像效果

在 Photoshop 中对图像进行编辑后，“历史记录”面板中将保留用户最近操作的一些记录，在该面板中可选择需要恢复到的操作步骤。单击选择某条记录后，位于该记录下方的记录将变为灰色显示，用户可以单击这些选项查看这些记录的效果。若重新对图像进行操作，这些记录将消失，而重新记录当前的操作。

2. 控制图像显示大小

在图像编辑的过程中，经常需要对图像显示的大小进行控制，以便查看图像的效果。用户可采取以下方法进行控制。

- 放大图像显示比例：按 Ctrl+Space 组合键切换到放大工具，此时可单击鼠标放大图像显示；也可直接按 Ctrl++ 组合键放大图像显示；或按 Ctrl+Alt++ 组合键自动调整窗口以全屏放大显示。
- 缩小图像显示比例：按 Alt ＋ Space 组合键切换到缩小工具，此时再单击鼠标可缩小图像显示；也可直接按 Ctrl+- 组合键缩小图像显示；或按 Ctrl+Alt+- 组合键自动调整窗口以全屏显示图像。

3. 增加黑白照片层次感

将彩色照片转换为黑白照片时，可先选择【图像】/【模式】/【Lab 颜色】命令，将颜色模式转化为 Lab 模式，然后再打开“通道”面板，对其中的明度通道执行【图像】/【模式】/【灰度】命令，将照片转换为黑白照。这是因为 Lab 模式的色域更宽，转化后的图像层次感更丰富。

4. 制作从实到虚过渡的效果

在 Photoshop 里有时会制作由实到虚的过渡效果，产生移动透明到不透明的图像效果。制作从实到虚过渡的方法是：首先在需过渡的区域建立选区，再通过创建图层蒙版的方法，新建一个图层，再设置一个黑白的渐变即可。

5. 滤镜的作用范围和使用注意事项

滤镜命令只能作用于当前正在编辑的可见图层或图层中的所选区域，另外，也可对整幅图像应用滤镜。要对图像使用滤镜，必须要了解图像色彩模式与滤镜的关系。其中 RGB 颜色模式的图像可以使用 Photoshop 中的所有滤镜。不能使用滤镜的图像色彩模式有位图模式、16 位灰度图模式、索引模式和 48 位 RGB 模式。有的色彩模式图像只能使用部分滤镜，如在 CMYK 模式下不能使用画笔描边、素描、纹理、艺术效果和视频类滤镜。滤镜操作方法虽然简单，但是在使用时仍需注意以下几点：

- 滤镜可以反复应用，但一次只能应用在一个目标区域中。
- 滤镜不能应用于位图模式、索引颜色模式的图片文件中。
- 某些滤镜只对 RGB 颜色模式的图像起作用。

6. 重复滤镜效果

一些滤镜效果在应用到图像上时，效果并不明显。需要对滤镜重复应用，重复滤镜效果有两种情况，其操作分别介绍如下。

- 不改参数的完全重复使用：当使用完一个滤镜命令后，最后一次使用的滤镜将出现在“滤镜”菜单的顶部，选择该命令或按 Ctrl+F 组合键，将以上次设置的参数重复执行相同的滤镜命令。
- 需更改参数的重复使用：按 Ctrl+Alt+F 组合键，可以打开上次设置的滤镜参数对话框，在其中也可对参数重新进行设置。

7. 对文字使用滤镜

在Photoshop中，不能直接对文字使用滤镜。若想对文字使用滤镜效果，就需将文字栅格化。栅格化文字的方法是：在“图层”面板中使用鼠标右键单击文字图层，在弹出的快捷菜单中选择“栅格化文字”命令后再使用滤镜即可。

8. 为一个图像添加多个滤镜

如果需要对一个图像同时使用多个滤镜，可以在“滤镜库”对话框的右下角单击“新建效果图层”按钮，在原效果层上新建一个效果图层，选择相应的效果层后可应用其他滤镜效果，从而实现多个滤镜的堆栈效果。

9. 使修复的图片更加逼真

在使用如“仿制图章工具”、“海绵工具”等进行涂抹时，有时会觉得涂抹后的图像效果显得不太自然。此时，可在涂抹前先将画笔样式设置为有柔边的画笔样式，涂抹的手法也可以改为单击。此外，也可再多建立几个取样点让图片显示得更加逼真。

10. 使用外部画笔

在处理、装饰一些图像时，用户可通过载入外部画笔，然后使用外部画笔对图像进行绘制。使用外部画笔的方法是：在网上下载一些漂亮的外部画笔，选择“画笔工具”，在工具栏中单击“画笔样式”下拉列表框，在弹出的画笔样式选择列表栏右边单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“载入画笔”选项，在打开的“载入画笔”对话框中选择之前下载的外部画笔文件，单击载入(L)按钮。

11. 将画笔预设恢复成默认状态

当“画笔样式”下拉列表中载入的画笔过多或需要默认画笔预设时，可将“画笔预设”选项栏中的画笔复位。其方法是：在“画笔预设”面板中单击按钮，在弹出的下拉列表中选择“复位画笔”选项。



72 小时后该如何提升

在创作本书时，虽然我们已尽可能设身处地为您着想，希望能解决您遇到的所有与网站制作相关的问题，但我们仍不能保证面面俱到。如果您想学到更多的知识，或学习过程中遇到了困惑，还可以采取下面的渠道。

1. 加强实际操作

俗话说：“实践出真知。”在书本中学到的理论知识未必能完全融会贯通，此时就需要按照书中所讲的方法，进行上机实践，在实践中巩固基础知识，加强自己对知识的理解，以将其运用到实际的工作生活中。

2. 总结经验和教训

在学习过程中，难免会因为对知识不熟悉而造成各种错误，此时可将易犯的错误记录下来，并多加练习，增加对知识的熟练程度，减少以后操作的失误，提高日常工作的效率。

3. 多观看、分析别人制作的网页作品

“三人行必有我师焉”，每个人的阅历和生活环境各有不同，它们直接影响了人的创意和思维。虽然这些因素可以让自己制作的动画与他人有所区别，但它们同样也可以束缚思维。当人遇到创意瓶颈时，不妨多在网络上看看别人制作的网页作品，看看别人是如何传达动画理念。

也可以多问问身边的朋友、前辈，听取他们的不同意见，拓宽自己的思路。同时，还可以在网络中进行交流或互动，如加入相关的 QQ 技术群、在百度知道和搜搜中提问等。





4. 学习其他的软件协同编辑素材

虽然 Dreamweaver、Flash、Photoshop 自带了很多功能可以帮助用户完成网站的制作，但这些功能并不十分完善。想要制作更漂亮的网页效果，用户在前期加工素材时就应该对素材进行精致的编辑。在制作网站时经常会使用的辅助软件有会声会影、Audition 和格式工厂等。其中，会声会影用于编辑插入 Flash 中的视频；Audition 用于插入 Flash 中的音频；格式工厂用于转换素材的文件格式，该软件可以自由转换图像、音频和视频等素材的格式。

5. 吸取多方面的专业知识

制作网站并不仅仅是简单的图像和文字堆放起来，它对美感、创意、商业甚至是营销等方面的知识都会应用到。要想制作出一个优秀的网站不但需要特别的创意，优质的网站同样也需要丰富有趣的内容以及一些行之有效的营销策略，如果缺乏了以上的任何一点都可能会违背网页制作者的初衷。如以下列举的都需要用户深入研究并掌握：

- 美学：练习专业的素描、速写和色彩搭配。
- 创意：了解、吸取各种平面广告行业中常会使用到的表达手法。
- 商业：紧随目前的商业潮流，将浏览人群喜欢的内容及元素，合理而美观地放置在网页中。
- 营销：很多网站的制作都是为了宣传营销，用户在为网站添加内容，销售商品或概念时，应该软硬皆施。既需要打硬广，也需要采用软广。合理的软广往往能让浏览者对浏览的网站和商品更有好感，常见的软广包括如软文、活动游戏、线上活动和线下活动等。为了使网站获得相应收益，用户可多多学习营销方面的制作。
- SEO 优化：所谓 SEO 优化就是搜索引擎优化，要想让很多人知道某个网站，除了铺天盖地的广告宣传外，还要使用搜索引擎。而通过 SEO 优化，可以使自己制作的网站的搜索引擎排名向前提升，从而更加容易被浏览者点击进入浏览。

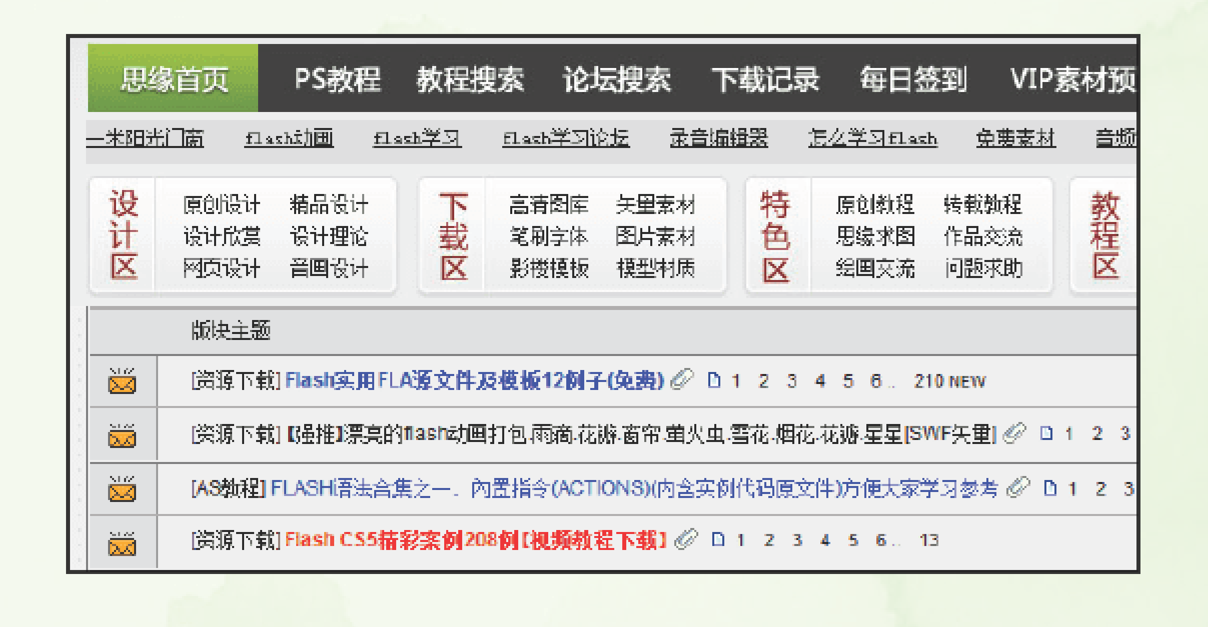
6. 上技术论坛进行学习

本书已将网站的制作进行了全面介绍，但由于篇幅有限，仍不可能面面俱到，此时读者可以采取其他方法获得帮助。如在专业的学习网站中进行学习，包括思缘设计、中国 Flash 在线和懒人图库等。这些网站各具特色，能够满足不同网站制作者的需求。

思缘设计

网址：http://www.missyuan.com

特色：思缘设计是一个综合性的设计网站，在其中不但能找到 Photoshop、Flash 中的相关教程，还能找到其他的一些设计教程，使用户在学习 Photoshop、Flash 之余，还能掌握学习到一些设计思路。



懒人图库

网址：http://www.lanrentuku.com/lanren

特色：其中有很多用于网页制作的图像素材还有不少有用的 JS 代码。用户可在该网站中下载需要使用的素材，并在通过注册后进入论坛，在其中咨询不懂的问题。



7. 还可以找我们

本书由九州书源组织编写，如果在学习过程中遇到了什么困难或疑惑，可以联系九州书源的作者，我们会尽快为您解答，关于九州书源的联系方式已经在前言中进行了介绍，这里不再赘述。